Shining Blade & Ark
シャイニング・ブレイド&アーク
ビジュアル設定資料集
ファミ通 担任編集
Collection of Visual Materials

シャイニング コレイト＆アーク ビジュアル設定資料集

Contents

003
039

066 ラナ 090 エアリィ
068 龍部 092 リノリノ
070 剛龍鬼 094 カデム
072 カノン 096 イサリ
076 アイン 098 ディラン
078 クララクラン 100 ファフナー ハルトル
080 刃九郎 102 スレイブニル、アルペリッヒ スルト
082 ケルベロス 104
084 リック 108 『シャイニング・ブレイド』
086 ネリス 110 ラフ・設定画ギャラリー
088 アミル 112

138 ベルベット 150 『シャイニング・アーク』
140 レヴィン 152 ラフ画 設定画ギャラリー 165
142 ヴァイオラ 154
144 バッカス 158
146 ケルビム 160
148 アゼル村の人々 162

[シャイニング ブレイド編]
タウン・フィールド イメージボード 178
強敵 ラフ 設定画 182
精霊王 設定画 185

[シャイニング アーク編]
村・フィールド イメージボード 186
箱船 潜航船・設定画 190
武器 ラフ・設定画 192
強敵 ラフ・設定画 206
特別ギャラリー Chibit☆しゃいにんぐ 210

Part1 キャラクター編 214
Part2 『シャイニング・ブレイド』編 216
Part3 『シャイニング アーク』編 220

Shining Blade & Ark Illustration Gallery

・・・イラストレーションギャラリー

SOURCEof
Shining Blade Illustration Gallery

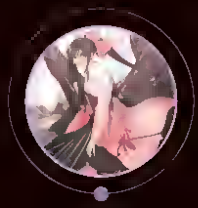
シャイニング・ブレイド イラストレーションギャラリー

出典

P004
ゲームソフトパッケージ

P005
イメージビジュアル

P006
キングレコード『シャイニング・
ブレイド キャラクターソングアルバム』
ジャケット



P007
予約特典
『春の新生活応援ファンディスク』
ジャケット

P008
ブシロード トレーディングカードゲーム
『ヴィクトリースパーク ブースターパック シャイニング・
ハーツ「マキシマ Mode グリムゾン」』

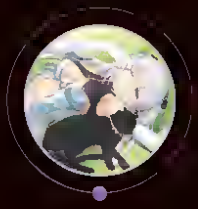
P009
週刊ファミ通
2012年3月22日号表紙

P010
攻略本『シャイニング・ブレイド
コンプリートガイド』
カバー

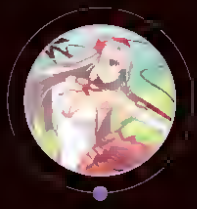
P011
小説『シャイニング・ブレイド
剣士たちの間奏曲』
カバー

P012
アニメイト 予約特典
テレホンカード

P013
ソフマップ 予約特典
テレホンカード



P014
いまじん 予約特典
図書カード

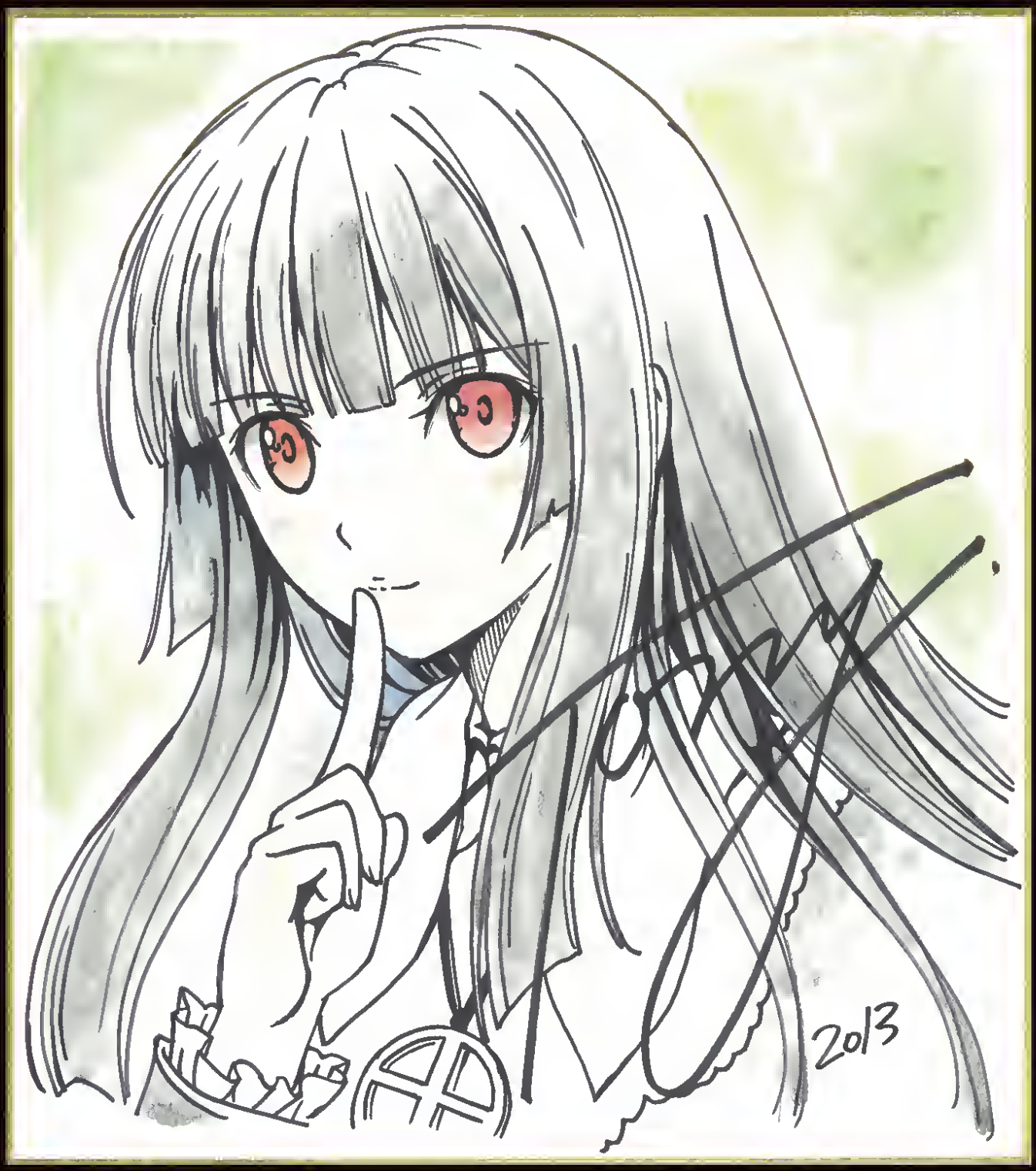


P015
WonderGOO 予約特典
テレホンカード&B2タペストリー

P016
ゲーマーズ 予約特典
テレホンカード&ベッドシーツ

P017
ソフト発売記念抽選会 A賞
直筆サイン入りキャラクター
イラスト複製原画色紙

P018
『シャイニング ファン フェスタ
2012 Spring』
テレホンカード


2013

あのね、
マーブルチョコレートの
パンを焼いてみたの
よかったらその…
味見してみて
くれないかな…？

SOURCE of Shining Ark Illustration Gallery

シャイニング・アーク イラストレーションギャラリー

出典

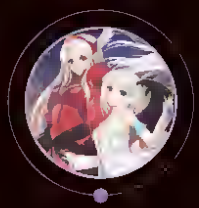
P020
ゲームソフト
パッケージ

P021
予約特典
『天使のファンディスク』
ジャケット

P022
ソフト販促用ポスター

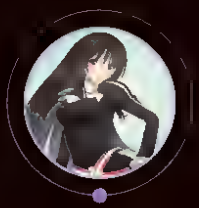
P023
イメージビジュアル

P024
週刊ファミ通
2013年3月14日増刊号
表紙～裏表紙



P026
本書カバー

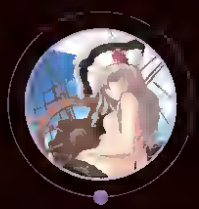
P027
攻略本『シャイニング・アーク
コンプリートガイド』
カバー



P028
WonderGOO
テレホンカード & B2タペストリー

P029
アニメイト
予約特典テレホンカード &
クッションカバー

P030
いまじん　予約特典
図書カード



P031
ゲーマーズ　予約特典
テレホンカード & 抱き枕カバー

P032
ソフマップ　予約特典
テレホンカード

P033
ブシロード　トレーディングカードゲーム
『ヴィクトリースパーク ブースターパック シャイニング アーク「サクヤ Mode：セラフィム」』

P034
週刊ファミ通　2013年4月18日号
読者プレゼント　直筆サイン入り　A賞
キャラクターイラスト色紙

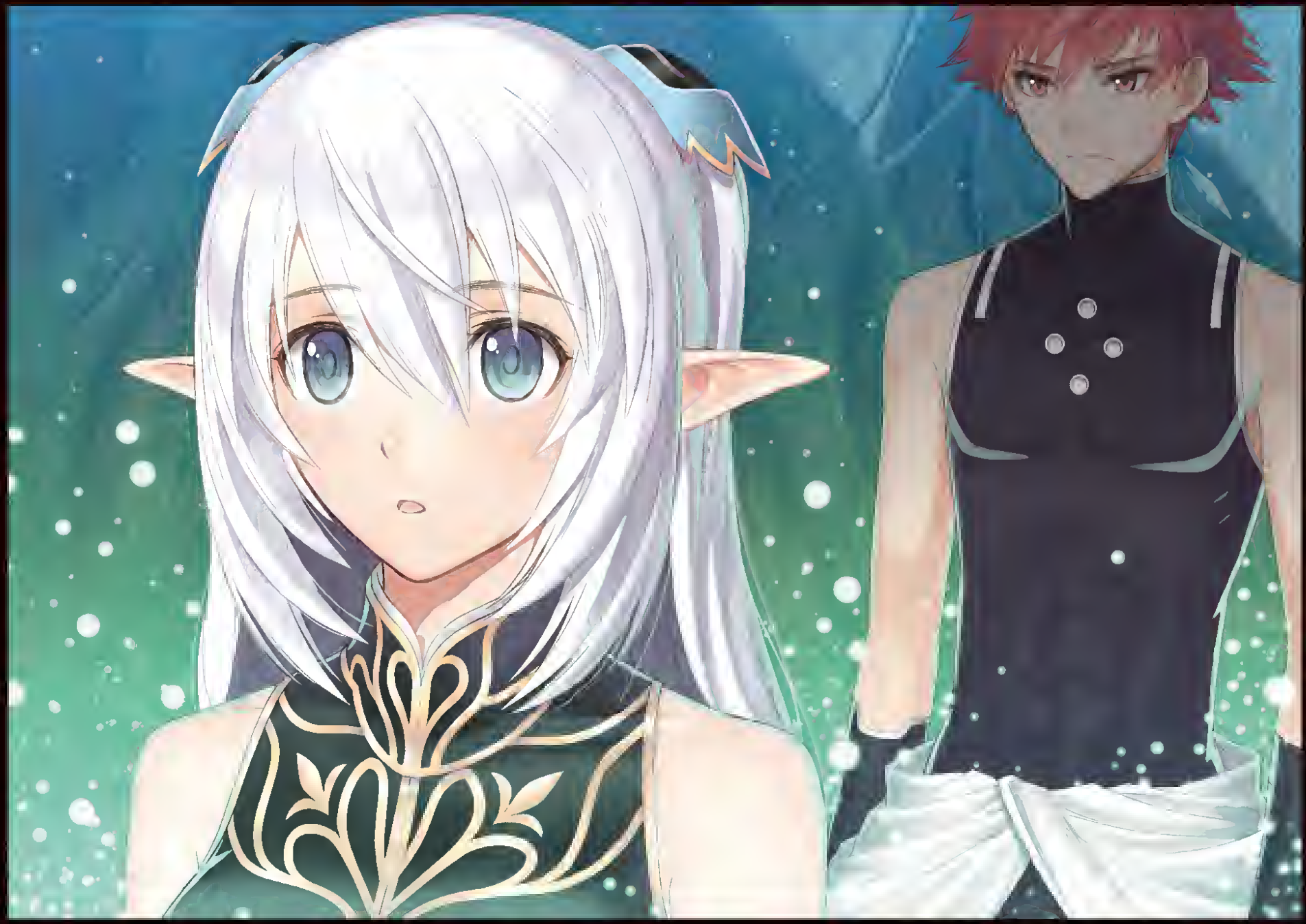
P035
ゲームソフト発売記念抽選会
イラスト複製原画色紙

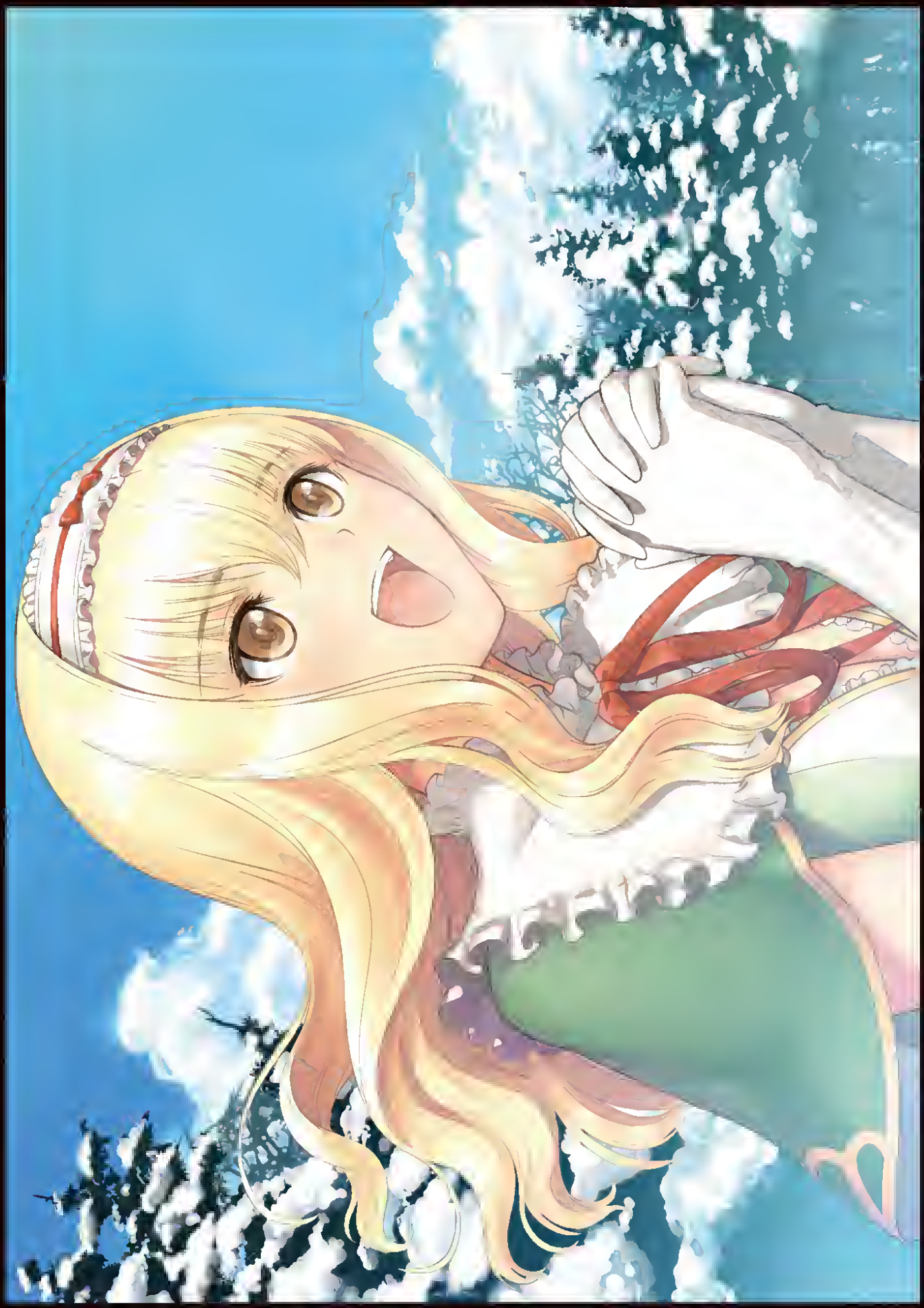
P036
Tony氏公式サイト『T2 ART
WORKS』掲載イラスト

P037
Tony氏公式サイト『T2 ART
WORKS』掲載イラスト

Shining Blade & Ark Event Graphics

・・・イベントグラフィック





SOURCE of Shining Blade Event Graphics

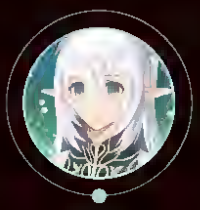
シャイニング・ブレイド イベントグラフィック

出典

P040
剣の傷と涙

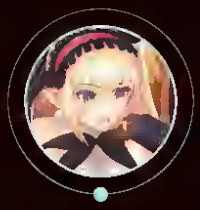
P041
女神のご褒美

P042
戦巫女との邂逅

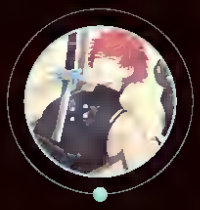


P043
妖精姫の恋

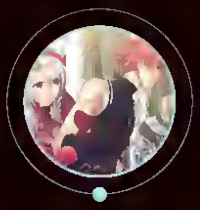
P044
蒼空に響く歌声



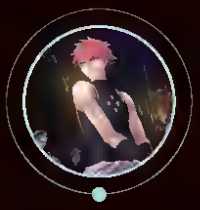
P045
女海賊の恋



P046
流れついた勇者

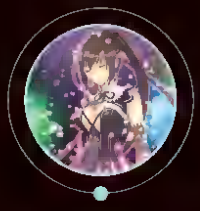


P046
奪われたクラントール



P046
黒竜教団の魔手

P046
恋に輝く剣

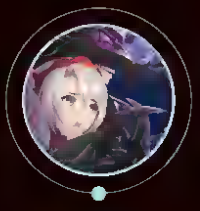


P047
調律の歌姫

P047
世界を越える歌

P047
魂の葬送詩

P047
戦巫女の恋



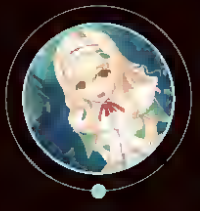
P048
囚われの戦巫女

P048
竜騎士と戦巫女

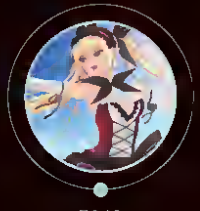
P048
真なる心の剣

P048
精霊の森の歌姫

P049
トルバドールの恋



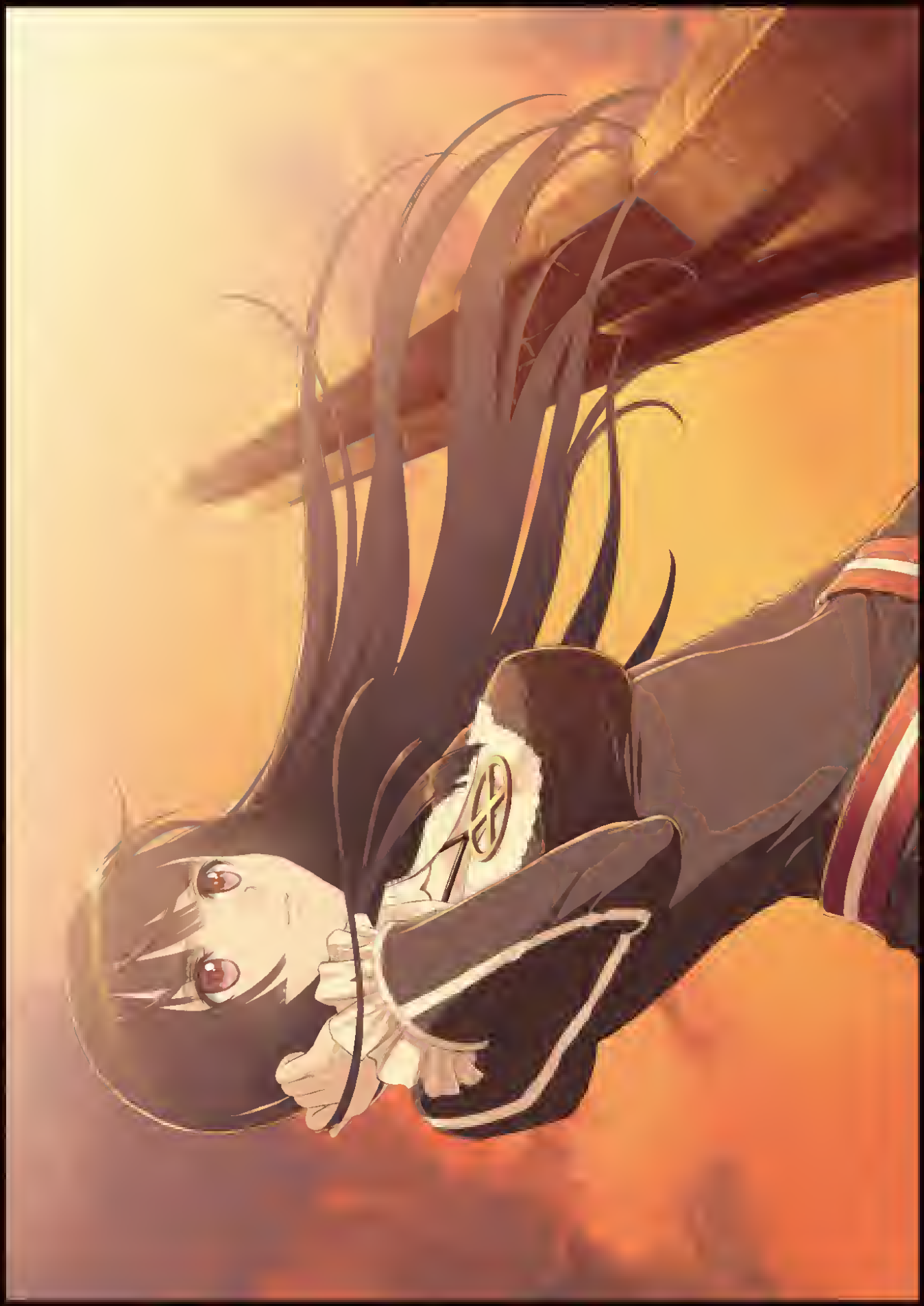
P049
迷子の使者

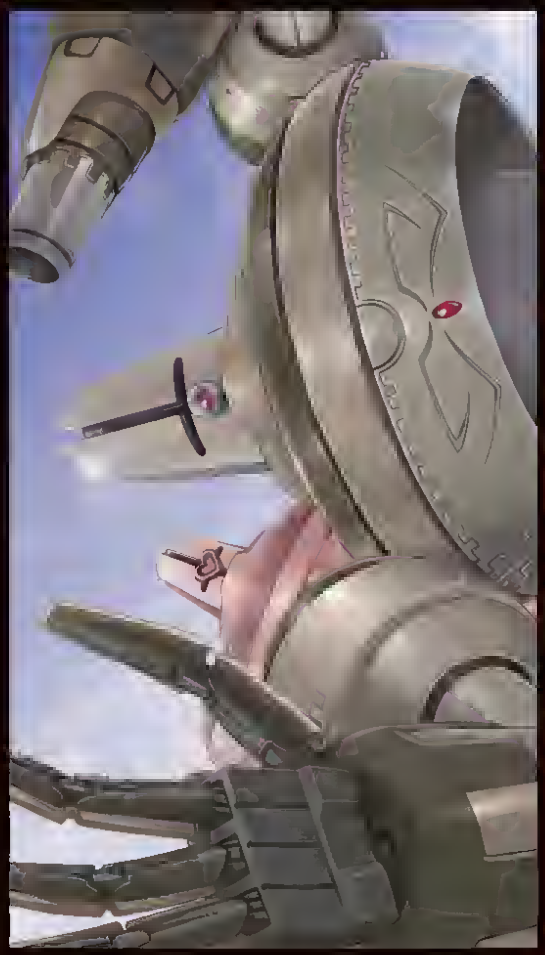


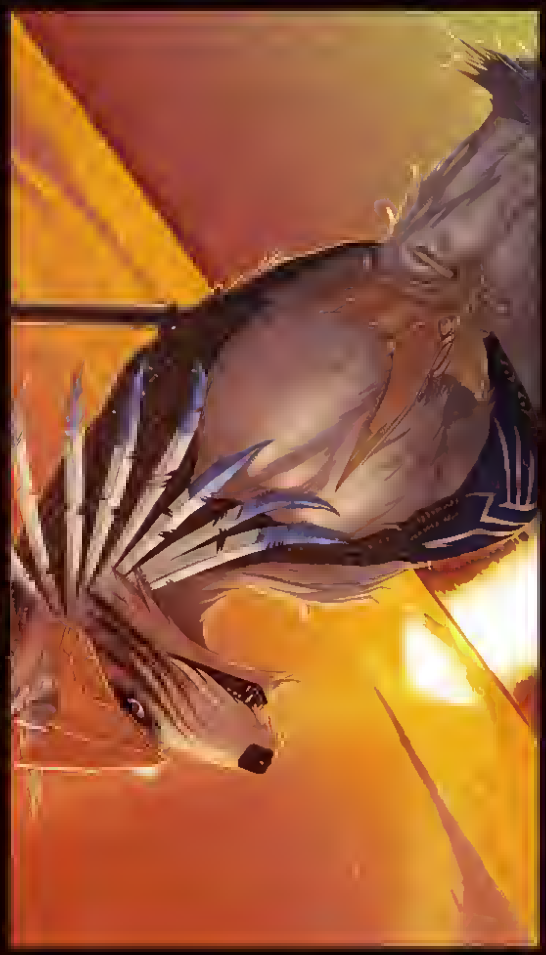
P049
永遠のアイドル

P050
海賊令嬢と温泉玉子

P050
いにしえの鼓動







SOURCE of Shining Ark Event Graphics

シャイニング・アーク イベントグラフィック

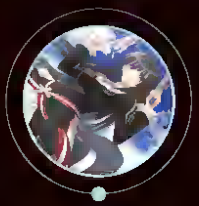
出典

P052
「流れ着いた少女」

P053
「月煌の天使」

P054
「海辺の天使」

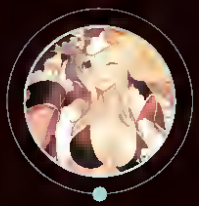
P055
「妖精の黄昏」



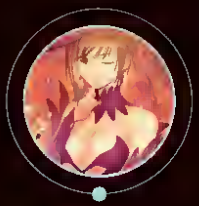
P056
「正義の使徒」

P057
「紅に染まる聖女」

P058
「絶海の女豹」



P059
「女豹のほほえみ」



P060
「秘密の女神」

P061
「海賊の心意気」

P062
「そよかぜの妖精王女」

P063
「機神の恋」

P063
「夕焼けに染まる友情」

P063
「世界に響く想い」

Shining Blade CHARACTERS

・・・主要登場人物　シャイニング・ブレイド編

Seena Rage

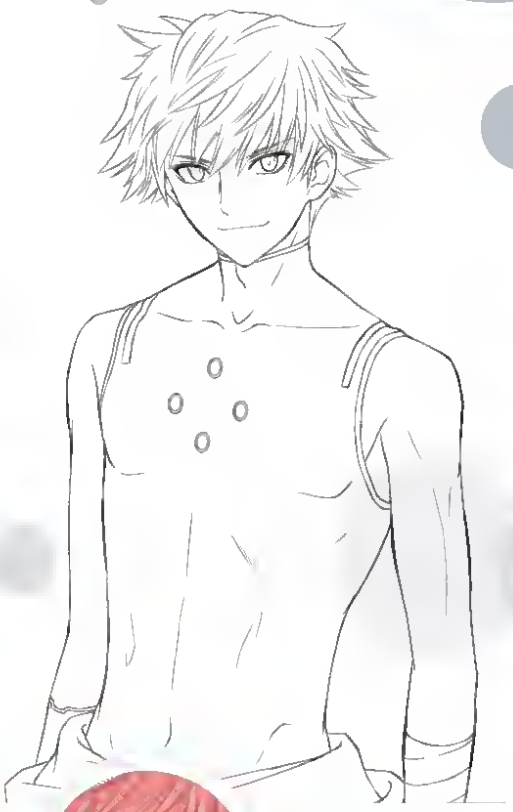
名前
ナ・レイシ（椎名零司）

種族
人間

年齢
16歳

CV
保志総一朗

[redacted] クラントールIIEL [redacted]の刃である「霊刀 雪姫」を使う資格を備えた勇者として、巫女ローセリンデによってエンディアスに召喚された異世界エルデの少年。ウァレリア解放戦線に合流し、ダークドラゴンの復活を止めるべく戦いに身を投じる。



● レインがカノンのおたということは、はじめに澤田さんからうかがっていました。これまでの主人公にくらべるとやんちゃ、だけどお姉ちゃんにはちょっと頭が上がらない、そんな感じを出してみました。服装については"侍"のイメージですね。（Teny）

● レイジは「ちょっと和っぽい雰囲気で」とお願いしました。少年マンガの主人公のようなイメージで、和服じゃないけど、和っぽいシルエットになるようにしてもらいました。はだけている上着をしっかり羽織ったらどうなるのでしょうね（笑）（セカ　澤田）

Yukihime

ユキヒメ

名前
雪姫

種族
上位精霊

年齢
不明

CV
白石凛子

夢幻大陸エン[illegible]ル王国に伝わる みずからの意志を持つ伝説の剣の化身。雪力により人間のををとることができる。非常に強い[illegible]力を秘めており、選ばれた勇者以外は触れることさえできない。かつてグランドール王国を建国した勇者が所有していたとされる。

● シャイニング・ハーツ」に登場していた裏雪姫（ハヤネ）をベースに、衣装などの色をチェンジしています。あきらかな変化をつけたかったので、髪形を違うものにしました。（Tony）

● 黒髪の設定は、「ハーツ」のころには考えていなかったですね。もちろんイメージとしては以前から考えていたキャラクターなのですが、改めて「ブレイド」で設定を構築し直しました。覚醒する前段階ということで、おかっぱで幼く見せる、日本人形っぽいイメージを出したかったのです。（セガ 澤田）

Urayukihime

ウラユキヒメ

名前
裏雪姫

種族
上位精霊

年齢
不明

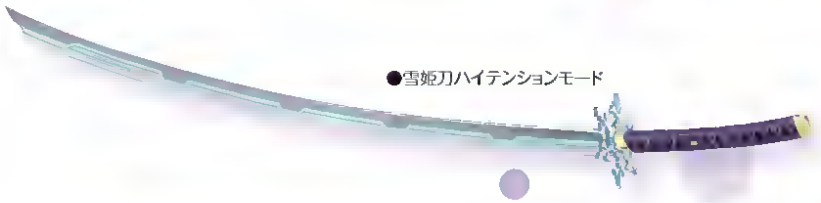
CV
白石涼子

仮の「霊刀 雪姫」の封印がすべて解かれてその真の能力が覚醒すると、人の姿である雪姫の雰囲気も大きく変化する。その姿は"水刃の魔女"として知られる聖王国ルーンベールの王女アイラと酷似しているが、互いの関係性についてはまだ語られていない。

●フィギュアパッケージ用描き下ろし

●雪姫刀鞘あり

●雪姫刀通常モード



●雪姫刀ハイテンションモード

● 裏雪姫の細かな設定については澤田さんにしかわからないんですが、僕の中では裏雪姫とブランネーシュ（アイラ）は同一人物のつもりで描いています。よく「似ている」と言われますが、描いている本人が同じキャラクターとして考えていますので　（笑）。（Tony）

● 雪姫が日本刀だということは、最初から決めていました。侍や和装のイメージは、「ブレイドイン体を通したコンセプトですね。このことは、「ハーツ」でサクヤを登場させた段階から決めていたことです。（セガ　澤田）

Maxima Sakuya Enfield

マキシマ サクヤ エンフィールド

名前
マキシマ・サクヤ・エンフィールド

種族
古代人

年齢
不明

CV
水樹奈々

本作のもうひとりの主人公で、ヴァレリア解放戦線を率いる女隊長。古の秘術を受け継ぎ、古代文明の遺産や技術を使いこなし、ごく自然に精霊との交流も行なっている謎の多い女性。異世界エルデにおけるレイジの剣の師匠であり、リックにも剣術を教えた。

● 日本刀を持っていてホニーテール、侍のシルエットで、という澤田さんのイメージがスタートです。モードチェンジとカードはホビー的なアプローチの企画を考えていた名残です。ちゃんと操作キャラクターとして日の目を見たのはうれしい限りです。(Tony)

● このキャラクターの設定は、「ウィンド」のころからありました。シリーズにおける重要な架け橋的存在であり、かなり以前からTonyさんといっしょにイメージを作り続けていたキャラクターですね。5年越しでようやく本格的な活躍の場が生まれるとは(涙)。(セガ・澤田)

Sakuya

Various mode

サクヤは精霊の力を封じたカードを使い、通常時の"Mode ノワール"以外に5つのモードへとチェンジが可能。所有する武器「錬成刃ケデュケイオン」も、それにともない形状が変化する。

Mode: Crimson
Mode クリムゾン

Cerulean
Mode セルリアン

Grune
Mode グリューネ

Mode
Gelblitz
Mode　ゲルブリッツ

Mode
Blossom
Mode　ブロッサム

Roselinde

ローセリンデ

Freyja

名前
ローゼリンデ・フレイア

種族
人間

年齢
16歳

CV
桑島法子

クラントール王国の巫女て、王国の伝承に従いレイジを召喚した人物。クラントール占領後は、帝国の操り人形となる。ダークドラゴン復活のために、負の感情に満ちた魂を集めながら戦場を渡り歩く帝国側の歌姫となってしまうが、レイジの手によって救出される。

● 戦乙女、かつ赤色という指定でした　また、できるだけゴテゴテしていて堅そうな鎧を着ているキャラクターにしたいとのことでした。鎧のディテールを描くのがとてもたいへんなので自分でもやりすぎてしまったと反省しています（笑）（Tony）

● イメージはバルキリーですね、しかも紅と黒の。これまであまり見たことがない、赤いバルキリーにしたかった。あとは、仲間になる前と後で変化をつけるために、途中でバイザーを外すという設定にしました。（セガ・澤田）

Altina Mure-re Syphith

名前
アルティナ・メル・シルフィ

種族
エルフ

年齢
116歳

CV
井上麻里奈

森の土国フォンティーナの王女で、聖地「銀の森」を守る精霊使い　心優しい性格だが、やや堅物でいい加減な人間のことが好きではない　エルフの掟に従わず、自由奔放に世界を駆け巡っている姉のラナに反発していたが、レイジとの出会いによって生き方が変わっていく。精霊と唄うのが大好きで、森の歌姫としての力を存分に発揮する。

● アルティナは、主役からラナの妹として描いています。ちょっとおしとやかで、衣装の模様に下品っぽいイメージを持たせてみました。無理に姉妹を似せて描こうとはしなかったのですが、弓の形は姉妹お揃いを意識してデザインしました。（Tony）

● エルフでお姫様っぽく、豪華な感じを出したかったですね。だけどミニスカで（笑）。性格的には“ツンデレ”たということも、Tonyさんにはしっかり伝えてありました。全身のイメージイラストが怒っている表情になっているのが超気に入っています。（セガ・澤田）

Elmina

Rodelia

エルミナ・ローデリア

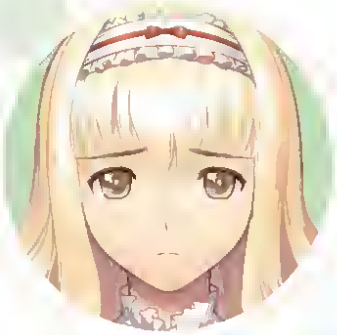
名前
エルミナ・ローデリア

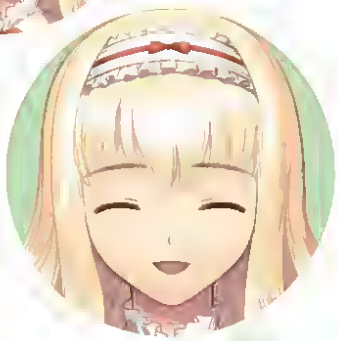
種族
人間

年齢
16歳

CV
早見沙織

ルーンベール辺境に暮らす貴族のお嬢様で、世間知らずな一面も。幼なじみで親友のアイラ王女のことを気にかけており、彼女のために努力して魔法を覚えた奥手で男性恐怖症気味。さらに、極度の方向音痴でもある。物語では最初に力を開花させた歌姫となる。





● エルミナについては、モバイルコンテンツ「シャイニング ウィント クロス」のときにデザインしたものです。「ブレイド」では3Dモデリングの制約を考えて、よかったマントを短くアレンジしております。（Tony）

● しつはエルミナは、小説「シャイニング ティアース to ウィント」で登場したブランネージュの幼なじみをゲームにも登場させたという、「まれかちょっと変わったキャラクターです。小説中のイラストの描写をもとにTonyさんが具現化してくれました。（セガ 澤田）

Misty

ミスティ

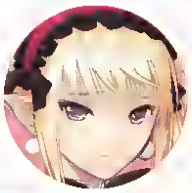
名前
ミストラル・ネレイス

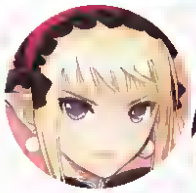
種族
ドラゴネレイド

年齢
317歳

CV
田村ゆかり

海の魔女として恐れられている女海賊で、ドラゴネレイドという竜の血を引く長命な種族。種族のなかでは若いほうで、妖艶な仕草のなかにも、しばしば子どもっぽい振る舞いを見せる。男は全部自分の下僕だと思っている女王様気質。じつは歌姫のひとりで、その可愛いらしい歌声は聴く者を魅了する。ミスティは愛称。





● ミスティのデザインは、当初は敵のヒロインを意識して描いたイラスト(ローゼリンデの初期デザイン)がもとになっています。それが「ハーツ」の敵の無個性キャラクターをミスティでいきたいということになって、デザインを修正していった記憶があります。(Tony)

● 「ハーツ」で仲間にならなくて、ファンからもお叱りをいただいてしまいましたが、じつは当初からこちらの世界のキャラクターだったのでハーツにはゲスト出演という、ちょっと逆の立場になっていましたね。ちゃんとヒロインとして活躍させる機会ができてよかったです (セガ・澤田)

Kureha Touka

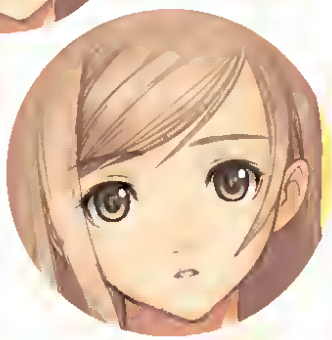
名前
クレハ・トウカ（呉羽冬華）

種族
人間

年齢
18歳

CV
堀江由衣

カノンとともに、時空の裂け目を通って異世界エルデからやってきた少女で、実家が神社を営む本物の巫女。ふたつの世界の干渉と崩壊を食い止めるために、その強大な霊力を行使する歌姫として活躍する。レイジにとっては憧れの先輩でもある。



● トウカは『シャイニング ウィン』のときの黄色い衣装の振袖が大きすぎて、3D表現の制約にひっかかってしまったのが残念。まあでも制服姿は制服姿で美しいのでいいのですが。あいかわらず男心をはぐらかす女神っぷりも健在で安心しました(笑)。(Tony)

● 『ウィンド』のヒロインのひとりにして、シリーズ中でも超人気キャラクターなので、再びヒロイン的なポジショニングとして扱うことにいちばんの気を使いました。現代世界における永遠の女神的な存在感が圧倒的ですね。(セガ 澤田)

Fenrir

フェンリル

名前
フェンリル

種族
獣人

年齢
28歳

CV
稲田徹

ウァレリア解放戦線の実動部隊を指揮する副隊長。個性の強い隊員たちを統率しつつ、冷静な対応ができる歴戦の勇士。冷静さと熱血な部分を併せ持ち、ときに若い隊員たちにはきびしく接するが、猫好きという一面もある。帝国の将スルトとは深い因縁を持っている。

● 最近の獣人関係は、個人的にも交流の深い山田まさあきさんにお任せするパターンが多いですよね。山田さんが描く獣人もカッコいいですから。（Tony）

● フェンリルのイメージは暗殺者、それと拳闘士ですね。衣装や色のイメージなど、かなり細かく伝えながらキャラクターを構築していった感じですね。シリーズには狼獣人が多いですが、ここではマッチョ系ではないタイプにしようと考えました。（セガ・澤田）

Aira

Blanc Neige Galdinius

アイラ・ブランネージュ・ガルディニアス

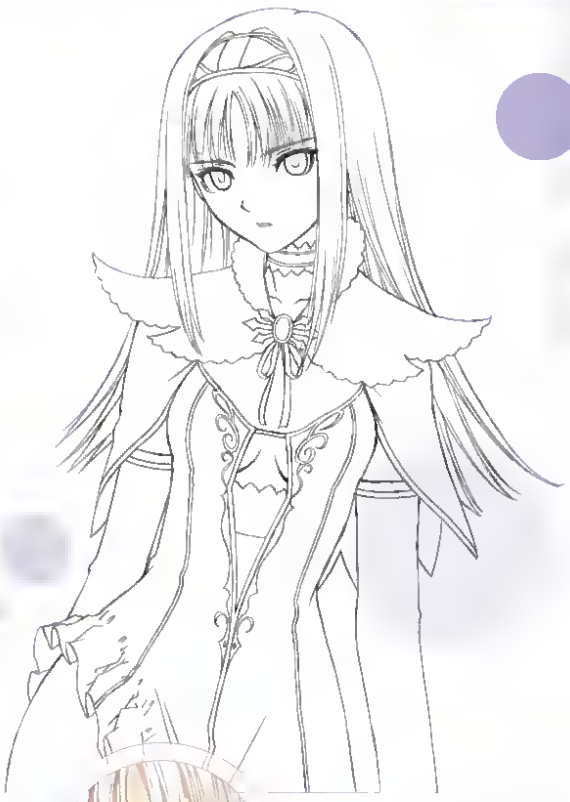
名前
アイラ・ブランネージュ・ガルディニアス

種族
人間

年齢
18歳

CV
川澄綾子

聖王国ルーンベールの王女で、エルミナの親友。絶大な魔力と容赦ない冷徹さを備え、敵からは"氷刃の魔女"と恐れられている。帝国の襲撃によって王宮を壊滅させられたが、エルミナをヴァレリア解放戦線へと派遣し、みずからは残存した兵力を集めて抵抗を続けている。



● ブランネージュは僕のクールヒューティー系キャラの代表ですね。インタビューでは何度も答えているのですが、個人的にはいちばんのお気に入りのキャラで、それはいまでも変わりません。時を経て再び活躍する姿を見られたのは素直にうれしいです。(Tony)

● 「シャイニング　ティアーズ」のヒロインのひとりで、シリーズでも屈指の人気を誇るキャラクター。フィギュア化数もナンバーワンかと。存在感の大きいキャラなのでいつも出し時を悩みますね。エルミナとのからみで、いままでにない一面を描けたのがよかったです。(セガ・澤田)

Elwing Ra-nah Sylphith

エルウィン・ラナ・シルフィス

名前
エルウィン・ラナ・シルフィス

種族
エルフ

年齢
118歳

CV
広橋涼

森の王国フォンティーナの王女であり、アルティナの実姉。明るく天真爛漫な性格で、閉鎖的なエルフ族の古い因習に反発して出奔していたが、森の異変を感じて舞い戻ってきた。彼女の手にする弓は、伝説の勇者"神弓のクピード"から譲り受けたものである。

● エルウィンは、シャイニングシリーズで僕が最初に生み出したキャラクターなので、思い入れが深いです。当時は珍しかった元気なエルフがコンセプトでした。デザインしてからもう10年以上も経つんですよね。シリースとともに歩んできた感じです。(Tony)

● 彼女は「ティアーズ」のヒロインのひとりで、以降、Tonyさんデザインのシャイニングシリーズには皆勤賞のキャラクターです。いつもTonyシャイニングの象徴的イメージの存在として扱っています。「アーク」版の衣装はいつもよりさらに露出度の高い夏服がイメージ。(セガ 澤田)

Ryuna

龍那

名前
龍那

種族
人間

年齢
18歳

CV
神田朱未

白龍教団の聖なる巫女。ダークドラゴンを信奉する黒龍教団の魔の手から人々を守るため立ち上がる。この世界の成り立ちや仕組みについての造詣が深く、光の戦士たちに助言を与える存在である。伝説の杖カドゥケウスを手に、神聖魔法で仲間たちを支援する。

● 龍那は僕の黒髪ヒロインの代表格ですよね。「ティアーズ」以来、ちゃんとコスチュームをリニューアルしていなかったので、この機会に新コスにしてみました。いろいろといじっているのですが、あえてトータルのイメージをは崩さずに。（Tony）

● 『ティアーズ』のヒロインのひとりで、世界の根幹にかかわる設定を担う、神秘的な存在として再登場させました。今回登場しているのは同一個体かどうかは、ご想像におまかせすることにしましょうか。（セガ・澤田）

Gouryuuki

剛龍鬼

名前
剛龍鬼

種族
竜人

年齢
18歳

CV
石塚運昇

強靭な肉体と人並み外れた怪力を備える、ドラゴニュートと呼ばれる種族の重騎士。白竜教団のガーディアンとして、龍那と人々を守る役目を担うために、教団の秘術によって生み出された存在。見た目はいかついが、弱い者を守ることを信念としたやさしい男。

● もともとは『ティアーズ』に出てきたラザラスというキャラがいたのですが、声を担当していただいていた鳳里大輔さんが亡くなられたことで、僕の心の中でラザラスは鳳里さんのイメージをそのままにしたいという思いがありました。そこで、もともとあったクローン技術で復活する人造生命体という設定を活用して、別個体のキャラとすることにしました。山田まさあきさんにもラザラスをベースに新たなイメージのキャラクターとして描いていただきました。そして誕生したのが剛龍鬼です。（セガ　澤田）

Seena

Kanon

名前
シーナ・カノン(椎名夏音)

種族
人間

年齢
18歳

CV
水樹奈々

き連れ
ノに降臨した異世界人のリ
世界の平和を守るためなら何度も異世界にやってくるという、生まれついての女勇者で、持ち前のポジティブさと元気な性格で周囲の仲間たちを引っ張っていく　主人公レイジの実姉である。

● カノンは澤田さん自身の個人的な一押しキャラなので、やっぱりまた出てきましたね（笑）僕のキャラには珍しい、赤毛でショートカットがポイント　相変わらず元気でおせっかいで強引な姉と、弟レイジ君のからみは楽しかったです（Tony）

● ウィンド のヒロインで、最強の元気娘です。過去作のファンのみなさんからすれば、同年か経過したイメージかもしれませんが、ノリーズのストーリーとは、1年経過したかどうかというくらいなのです。彼女はまだまだ活躍してくれそうですね（笑）（セガ　澤田）

Xecty Ein

名前
ゼクティ・アイン

種族
サイエルフ

年齢
1歳

CV
桑島法子

[illegible]の生体兵器セクティに、ユルゾ族の遺伝子を組み込まれて創り出された戦闘用ホムンクルス。カノンの保護下で異世界エルデに留学していた。カノンの妹分として、彼女に絶大な信頼を置いている。

● セクティ・アインの制服姿といつのは、フィントリのノーティスクからですね。このえりまきというのは、主に澤田さんの趣味です（笑）。エルフの血が入ったホムンクルスということで、耳かくしは立つ感じにして特徴つけています。（Tony）

● ウィンドでは唯一ヒロインにして作品の中心的存在だったキャラです。長い日本刀の理由は――制服を着た黒髪エルフに日本刀持たせて"中二病"っぽくいこうと決めたからです（笑）。彼女はファンタジー世界の硬いイメージを切り裂く象徴と位置づけています。（セカ・澤田）

Clalaclan Phirias

クララクラン・フィリアス

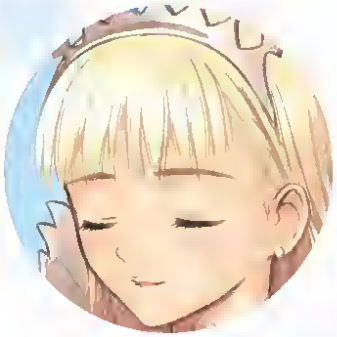
名前
クラララクラン・フィリアス

種族
人間

年齢
19歳

CV
川澄綾子

ヴァレリアから遠く離れたリーヘリア地方にある国家、聖フィリアス王国の第一王女。ヴァレリア地方で起きている危機を知り、援軍を率いて駆けつけた。王家伝来の武具「聖女ミナスの盾」を受け継ぐ姫騎士であり、絶大な防御力と神聖魔法で仲間たちを守る。



● そのまま動かしたいという現場からのリクエストで、デザインをいじらずに再登場させることになりました。知らないみなさんのために言っておきますが、鎧を脱ぐとナイスバディが隠されていますよ。「乳姫」なんて言葉が生まれたのが懐かしいです(笑)。(Tony)

● 「ウィンド」のヒロインのひとりです。ファンタジー世界を象徴するイメージで王女で騎士。いまは「姫騎士」という言葉は浸透していますが、当時は変じゃないかと言われていたことを思い出します。(セガ・澤田)

Jin-crow

刃九郎

名前
刃九郎

種族
鳥人

年齢
39歳

CV
江川央生

黒装束に身を包み、鋼の片翼を持った白いカラスの鳥人。かつては百獣連合王国ベスティアの隠密のひとりとして暗躍。その後、さまざまな国家を渡り歩いてきた歴戦の忍であったが、生まれ故郷であるベスティアの未曾有の危機の知らせに舞い戻った。

● 刃九郎は「ウ[illegible]」に登場したTonyさんデザインの鳥人です。武器の変化に合わせて、山田まさあきさんに新たにイラストを描き起こしてもらいました。個人的には、獣人系のなかでいちばんお気に入りなのと、鳥人が仲間に欲しかったので今回の登場メンバーに抜擢しました。
（セガ・澤田）

Kerberos

ケルベロス

Queen Ex Xecty

名前
ケルベロス・クイーン EX-Xecty

種族
オルガロイド

年齢
不明

CV
橋田いずみ

Assault
Type アサルト

古代文明の血に反応して目覚めた、少女の姿をした強力な戦闘用オルガロイド。その正体は古代の生体兵器ゼクティEVEの量産型の一体であり、正式名称は「クイーン級オルガロイド EX-Xecty」。作戦行動に応じて武装モードを変更する機能を秘めている。

● もともとは「ハーラ」のころにホビー的な方面の企画でデザインを起こしたキャラですね。今回、黒いボディにしてみたら、思った以上に印象が変わっていい感じになったかと。（Tony）
● 「ウィンド」のころから設定はあって、サクヤの従者であり、彼女と同じようにモードチェンジできるという設定は考えていました。ツインテールを変更したら、いろいろ変わるという感じで。
（セガ・澤田）

Kerberos

various mode

ケルベロスは武装を「アサルト」、「ローレライ」、「エア」「アーミー」、「ライトニング」、「ソナー」、「フォトン」、「アイドル」、「ネイビー」の9タイプより、選択・変更することが可能。使用する二丁の銃もタイプによって変化する。

Type
Lorelei
Type ローレライ

Type
Army
Type アーミー

Type
Lightning
Type ライトニング

Air
Type エア
Sonar
Idol
Photon
Type フォトン
Navy

Rick Elwood

リック・エルウッド

名前
リック・エルウッド

種族
人間

年齢
16歳

CV
神谷浩史

クラントール王国出身の無口な少年。アミル、エアリィ、ネリスの三人の少女といっしょに働いていたパン屋のある故郷の村を、ドラゴニア帝国のアルベリッヒに滅ぼされた。ヴァレリア解放戦線に身を寄せながら、アルベリッヒに復讐する機会を伺っている。

● 『ブレイド』では、表情を少しダークな感じに手直ししました。『ハーツ』のころは、「この格好でパン屋ってどうなの？」と感じていましたが（笑）、別世界から流れ着いた人物というのを表現したかったわけです。じつはサクヤ、リック、レイジの3人は、黒に白ラインという統一したデザインを意識しています。（Tony）

● リックの陰のあるデザインは、『ハーツ』の主人公としてはほかの登場人物に対して違和感があったのですが、もともと『ブレイド』で登場させること考えていたキャラということで、レイジと並べてみると、違和感なく共演できましたね。（セガ・澤田）

Neris

ネリス Filam

名前
ネリス・フィリアム

種族
人間

年齢
16歳

CV
相沢 舞

リックの隣の家に住[illegible]、幼なじみの少女。故郷の村ではリックとともにパン屋の配達を手伝っていた　トラゴニア帝国のアルベリッヒによるクラントール襲撃後、長らく行方がわからなくなっていたが、ソウルクリスタルという形ながらリックに救出されることになる。

●矢銃剣フィリアム

● 本来は「ブレイト」、「ハーツ」の娘に遊んでもらうといいのですが、作品発表が逆になってしまったので、 人娘については賭博の秘密が ブレイト』であきらかになりましたね。武器変身についてもキリギリまで聞かされていなかったので驚きました （Tony）

● 「ハーツ」の主人公のパートナーとなる_人娘は、初期の企画ではおのおのに性格があったので、 ブレイト」では当時の設定を生かして、別の人物としてそれぞれに性格を再設定しました ネリスは大らかな性格のちょっぴりお姉さん系幼なじみに （セカ 澤田）

Amil Manatlare

名前
アミル・マナフレア

種族
人間

年齢
15歳

CV
伊藤かな恵

リックの幼なじみの1人で、故郷ではパン屋を営んでいた。トラゴニア帝国によるクラントール襲撃後は、リックといっしょにウァレリア解放戦線に身を寄せている。しつはすでに霊体となっており、ソウルクリスタルという形で存在しながらリックを助けている。

●魔晶剣マナフレア

● ハーツの中では彼のいちばんのお気に入りキャラでした。非常に真面目にヒタムの相棒て明るく、かつて但「好きな幼なじみが板についたキャラですよね。ほんといい娘だと思います（Tonv）

● ハーツの人娘は、性格がアミルがベースたったので、アミルだけは変化なしという言い方もできます。武器に変身する設定は『ハーツ』のころから考えていて、『ハーツ』のエンディングで描かれた人娘の正体が『ブレイト』につながるのです（セガ 澤田）

Airy Ardet

エアリィ・アーデット

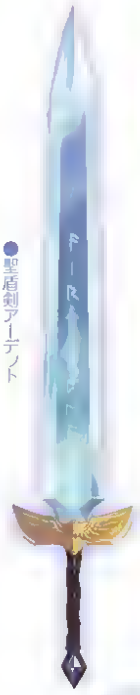
名前
エアリィ・アーデット

種族
人間

年齢
15歳

CV
三上枝織

リックの幼なじみの少女で、故郷の村では教会のシスターであり、アミルの家のパン屋の配達の手伝いをしていた。ドラゴニア帝国による襲撃で行方不明となっていたが、サクヤに発見される。彼女もまた、ソウルクリスタルという形でエンディアスに存在している。



●聖盾剣アーデノト

● 「ハーツ」のときと異なり、悲しい展開が待っていましたが、最終的にリックと二人娘が幸せな日常をほんの少しでも取り戻せたのがよかったです。そして「ハーツ」へつながるのですね。アニメの初期案だった「ブレイド」から「ハーツ」へつなぐ物語も見てみたかったものです。（Tony）

● エアリィはちょっぴり引っ込み思案な女の子になっています。リックたち4人が再び出会うことができてよかったと思います。「ブレイド×ハーツ」とか「ブレイドtoハーツ」はいずれとこかで描きたいですね。（セガ　澤田）

Ring Ring

名前
リン・シャオメイ

種族
ケット・シー

年齢
不明

CV
斎藤千和

人の言葉を話し、世界の成り[illegible]について深い知識を持つ猫の妖精ケット・シー。サクヤのよき理解者として行動をともにし、勇者の素質を持つ人間の監視・保護、助言・育成を行なっている。シャオメイという獣人の姿をとって、戦闘に参加することもできる。

●「ブレイド」で登場した猫姿のデザインも僕が描いたものです。動物を描く機会はあまりないですが、けっこう好きですね。シャオメイが黒髪なので、黒猫がもっともしっくりきます。あとは尻尾と首輪にシャオメイのカラーを使って、わかりやすくした感じです。（Tony）

●「ハーツ」のキャラですが、「ブレイド」では本来の猫の姿をお披露目しました。もともとサクヤのペットだという設定はあったので、あらためて「ハーツ」をプレイしてもらうと、「なるほど」ってところもありますよ。（セガ・澤田）

Gadem

ガデム

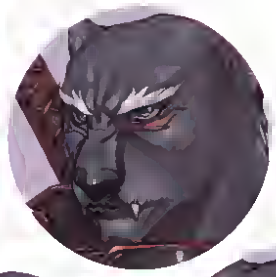
名前
ガデム

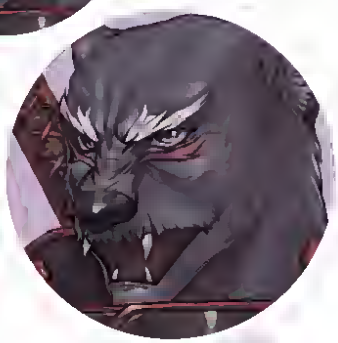
種族
獣人

年齢
27歳

CV
寺本勲

女海賊ミスティに忠誠を誓い、彼女と行動をともにする黒豹の獣人。複数の日本刀を自在に扱う剣豪で、強い相手と戦うこと、己を磨くことを無上の喜びとし、卑劣な戦いは好まない古風な武人である。「霊刀 雪姫」に興味を示し、レイジとも手合わせをした。





● ガデムは山田まさあきさんのデザインです。黒豹で日本刀を持った武士っぽいキャラクターというのは、けっこう珍しいですよね。(Tony)

● 「シャイニング」シリーズのファンに向けて、獣人ばかりのパーティを作れるようにしようと私が言い出したのですが、山田さんデザインの獣人のなかで私のいちばんのお気に入りだったガデムに白羽の矢が立ちました。ミスティとセットで出しやすかったのもポイントでしょうね。お嬢様のおかげです(笑)。黒豹というのが獣人のバリエーションとしてもいい感じでしたしね。(セガ　澤田)

Isari Gerard

イサリ・ジェラード

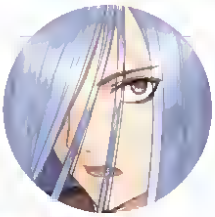
魔物やドラゴン狩りを生業とする、変わり者の賞金稼ぎであり、釣りを愛する男。「海賊騎士団アークバッカニア」の一員である。人とのコミュニケーションが苦手で、狩りと釣り以外に興味を示さないが、魔物を狩らせたら超一級の腕を発揮する"魔獣ハンター"。

名前
イサリ・ジェラード

種族
人間？

年齢
17歳

CV
石田彰



● 「ハーフ」のときに澤田さんとかなり盛り上がってデザインしたキャラクターです。ポンチョや帽子とか衣装にも凝って、たくさんラフを描いたのですが、けっきょくメインキャラクターにはなれなかった(笑)。イメージは『ムーミン』に出てくるスナフキンですね。(Tony)

■ 「ハーツ」では仲間の予定で、釣り竿を使って戦うとか決めていました(笑)。釣好きの私が設定をはっちゃけすぎて、表現不能となり企画初期段階で残念ながら仲間から外されてしまったので、「次回作に絶対登場させよう」と考えていて、今回実現しました。(セガ・澤田)

Dylan Rouen

ディラン・ローエン

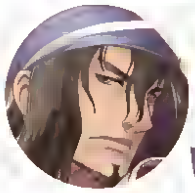
名前
ディラン・ローエン

種族
人間

年齢
35歳

CV
中井和哉

「海賊騎士団アークハノカニア」を率いる団長で、イサリとともに仲間に加わる。"双剣のディラン"と呼ばれ、海賊たちのあいだでも一目置かれる存在。豪快な性格ながら冷静で頭も切れる。また、仁義を重んじる海の男として、部下たちからの信頼も厚い。



●ディランは「ハーツ」のときにデザインしたキャラクターて、『ブレイド』ではそのまま登場しました。気っぽい海賊の男がコンセプトイメージです。けっこう謎を背負ったキャラですが、アニメで「ブレイド×ハーツ」でもやらないとあきらかにならないですね(笑)。(Tony)

●「ハーツ」のアニメの初期案は　時空を超えて東京に出現したアークバッカニアの飛行海賊船がサクヤと空戦して、ディランは狼に変身して戦うみたいな暴走気味の設定でしたね(笑)。

－最近はシリーズを総合的に見ないといけない立場になって好き放題できなくなってきたので、アニメはスタッフに任せてああいう感じに落ち着きましたが。(セガ・澤田)

Enemy

Fafner
ファフナー

名前：ファフナー／キリヤ・カイト(霧谷魁斗)
種族：人間
CV：石田彰

ローゼリンデの護衛役として、つねに付き従う騎士で「竜心剣ドラゴスレイブ」を使って戦う。その正体は、サクヤの依頼でドラゴニア帝国に潜入していた異世界人の心剣士キリヤ・カイトである。

● ファフナー の正体であるキリヤ・カイト に関しては僕のデザインですが、 ブレイド の敵将については全員山田さんにお任せしています（Tony）
● 一般的なコンセプトとしては、ダークドラゴンに仕える部下たちですね 黒、竜の 、眼みたいなイメージの統一感のあるコスチュームデザインをお願いしました あとは シャイニング らしい職業と種族を考えて、バリエーションをそろえた感じです 正体は過去作品の誰かではないのか なとと妄想してくれるといいな、と考えたりもしましたね （セカ・ 田）

Balder
バルドル

名前：バルドル
種族：人間
CV：桐本琢也

ダークトラコンの復活を目論む黒竜教団の司祭であり、同時に精霊王の殺害をも企てている。封印されたダークドラゴンの魂の声を聞くことができ、それを背景に帝国の実権を握っている。

Sleipnil
スレイプニル

名前：スレイプニル
種族：ケンタウロス
CV：神奈延年

帝国の力によって甦ったケンタウロスの亡霊騎士で、帝国の遊撃軍指揮官を務める。騎士としての勇猛さや任務への忠実さは失っていないが、高潔さや慈悲の心はすでに消え失せている。

Alberich
アルベリッヒ

名前：アルベリッヒ
種族：ダークエルフ
CV：緑川光

さまざまな策を講じて戦場で相手を翻弄する知性派将軍として、帝国の北部方面軍指揮官を務める。残忍な性格をした野心家で、目的のためには手段を選ばず犠牲もいとわない卑劣なダークエルフ。

Slut
スルト

名前：スルト
種族：獣人
CV：川津泰彦

帝国の東部方面軍指揮官を務める狂戦士。最前線で戦い、殺りくを楽しむ戦闘狂で、血に飢えた黒い野獣として恐れられている。ヴァレリア解放戦線のフェンリルの宿敵であり、深い因縁がある。

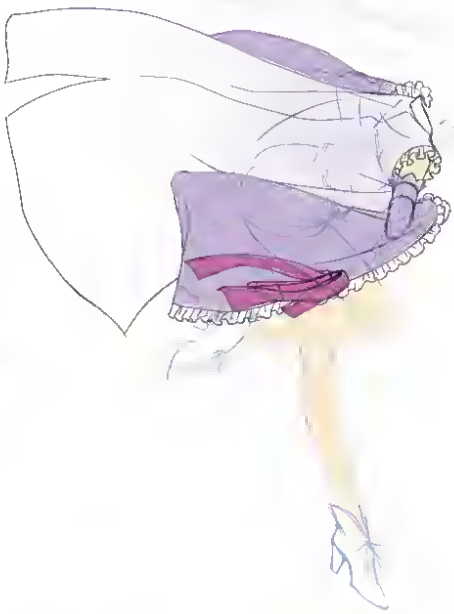
Shining Blade GALLERY

シャイニング・ブレイド
設定画・設定画ギャラリー

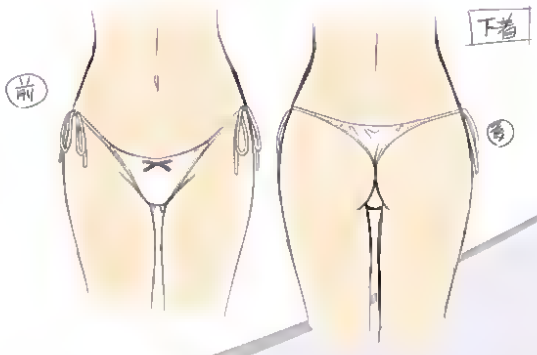
レイジ全身・表情設定

裏雪姫全身設定

●●・裏雪姫フィギュア用ラフ



裏雪姫衣装設定 ・●●

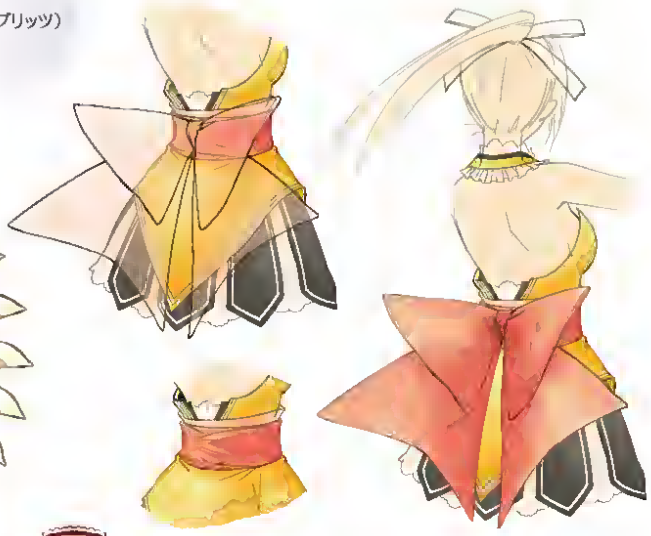


サクヤ(Mode ノワール)・●●
全身ラフ

サクヤ(Mode セルリアン)・●●
衣装設定

●●・サクヤ(Mode グリューネ)衣装設定

●●・サクヤ(Mode：ゲルプリッツ)
衣装設定

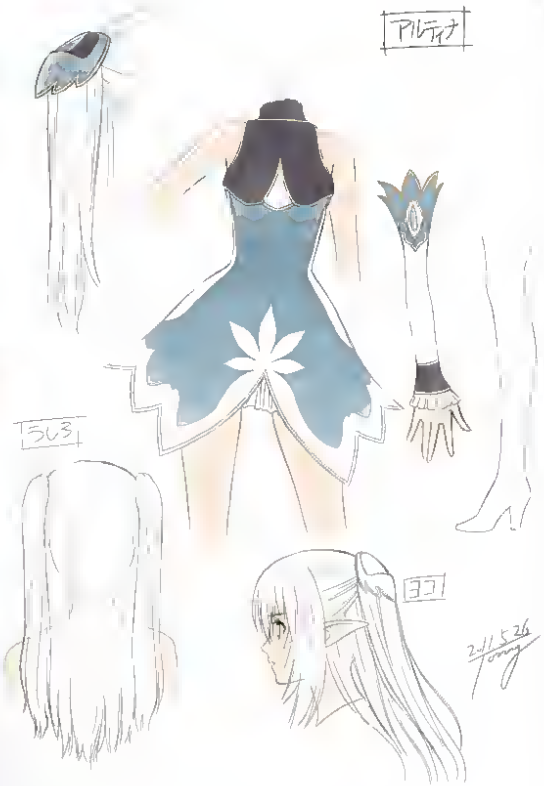


●●・サクヤ(Mode：クリムゾン)衣装設定

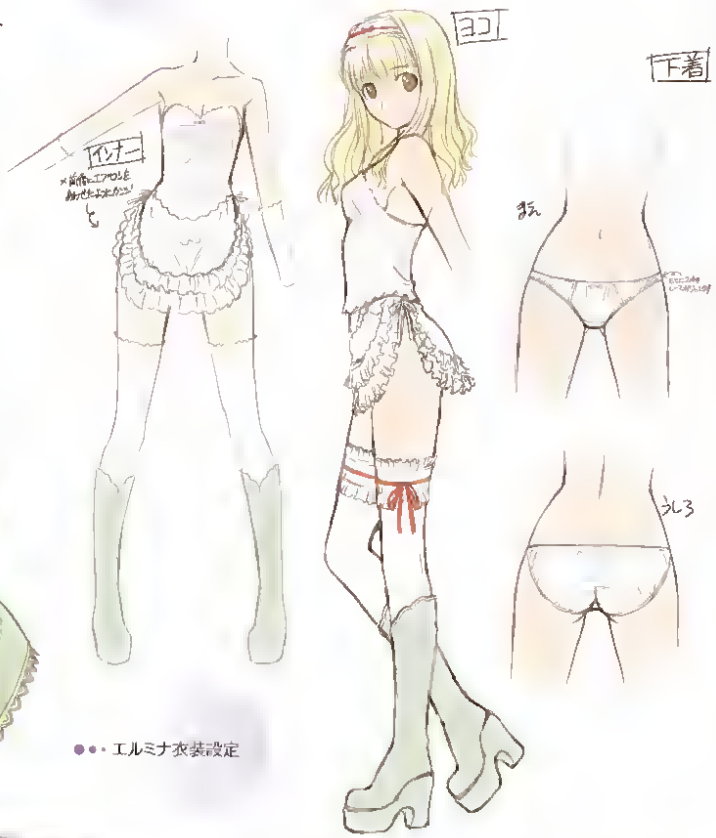
●●・サクヤ(Mode：ブロッサム)
衣装設定

●●・サクヤ衣装設定

ローゼリンデ衣装設定



アルティナ衣装設定



エルミナ衣装設定

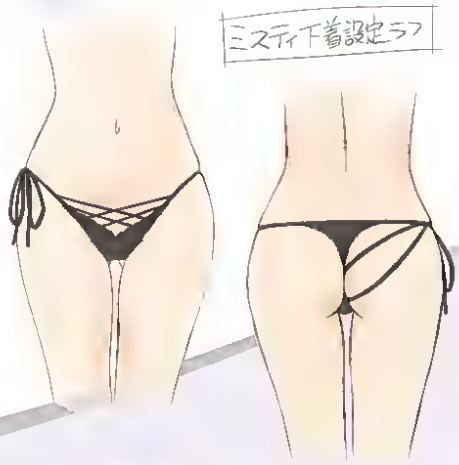
●●・ミスティ全身ラフ

●●・トウカ全身ラフ

●●・トウカ衣装設定

●●・ミスティ衣装ラフ

●●・ミストラル衣装設定



●●・アイラ全身ラフ

●●・龍那全身設定

●●・カノン全身ラフ

●●・アイン全身ラフ

アイラフィギュア用設定 ・●●

●●・ラナ全身ラフ

●●・クララクラン全身ラフ

●●・クララクラン表情設定

●●・ケルベロス全身ラフ

ケルベロス衣装設定・●●

●●・ネリス全身設定

●●・ネリス衣装設定

●●・アミル全身設定

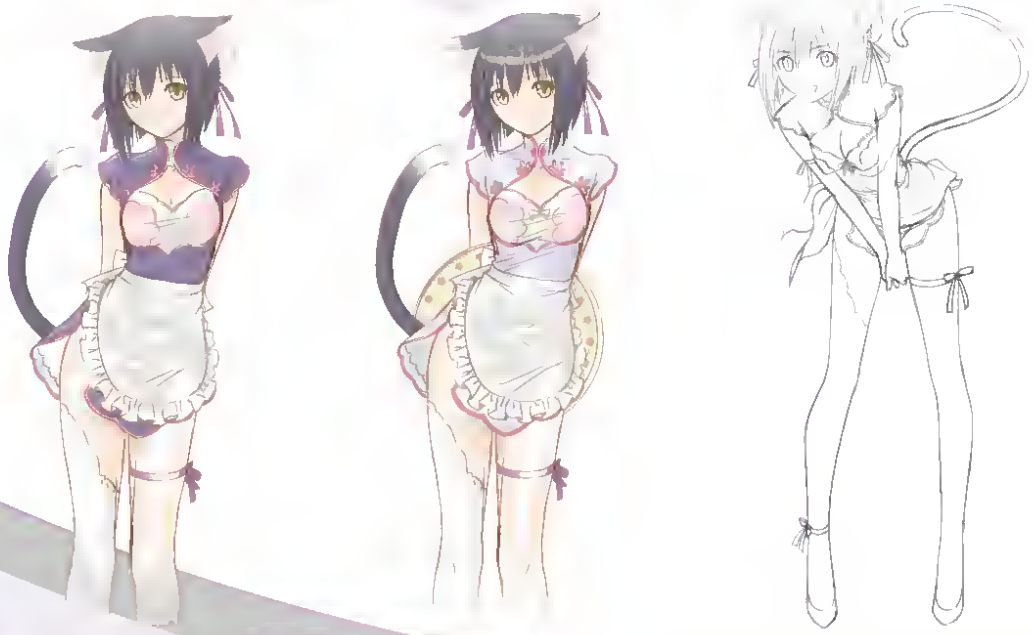
※エプロンは首に回すタイプです。

●●・エアリィ全身設定

●●・リック全身設定

●●・シャオメイ(リンリン)
全身設定

●●・シャオメイ(リンリン)ラフ



Shining Ark CHARACTERS

●・・主要登場人物　シャイニング・アーク編

Fried Karim

フリード・カリム

名前
フリード・カリム

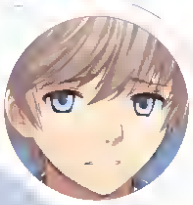
種族
人間

年齢
16歳

CV
神谷浩史

島の自警団に所属しており、とんな相手でも否定せずに受け入れる懐の深さがあり仲間からの信頼も厚い。もとは島に流れ着いた孤児で、シャノンの一家に引き取られて育てられた。その素性は、1000年前に存在した"時を操る力"を持った古代人一族の生き残りである。

Fried



● 「アーク」のキャラクター設定は、基本的にクセがないというか、陰がないキャラクターが多く、あまり個性を強くしないデザインとしました。とくにフリードは、プレイヤーの自己投影体としてそれを意識しています。(Tony)

● 「アーク」ではキャラクターイメージを世界観に合わせています。『ブレイド』でのレイジとはまったく逆の方向ですね。極端にアクを強くすると、どうしても自分の分身的な意識が薄れてしまいますから。いままでよりもやさしい感じでとお願いしました。(セガ　澤田)

Panis Angelicus

名前
パース・アンジェリクス

種族
異世界人

年齢
15歳(外見年齢)

CV
桑島法子

に流れ着いた 背中に黒い片翼をも
つ少女 その容姿から、村民からは伝
承にある"天使"ではないかともてはやさ
れる。その正体は異世界の 歌姫"であ
り、滅びに瀕した異世界を救うためエン
ディアスに送り込まれた「箱舟」の指揮
官だが、名前以外の記憶を失っていた

● バニスについては、普通に15、6歳の女の子をイメージしてデザインしましたが、プレイヤーのみなさんには、かなり幼女系と受け止められたようです。劇中での描き方もありますが、ちょっと目線を低くしたせいもあるかもしれません。（Tomy）

● 透明感と儚さが感じられる少女、というのをデザインで表現していただきました　数々のバニスのイラストのなかでも、本作のイメージコンセプトを象徴する、バニスと主人公が手をつなぐイメージビジュアル（本書P22）が個人的にお気に入りだったりします　（セガ・澤田）

Shannon Milfy

名前
シャノン・ミルフィ

種族
エルフ

年齢
116歳

CV
相沢舞

● 基本イメージは ハンドの看板娘です よくなどにはイベントキャラなどのエルフ的なモチフを取り入れたりしてありますが エプロンをつけてフィンナールにしてできるだけ庶民的な雰囲気にしています（ヒロハ）

● エルフでハンドさんというのをやってみたかったんです エルフは日本人の間違いイメージですね エルフの耳 耳 の付け根というか付根に垂れること しりですか そうはいかない付けも耳のようなデザインにしてほしいとリクエストしました（セカ 田）

Zynga Varga

ジンガ バルガ

名前
ジンガ・バルガ

種族
獣人

年齢
27歳

CV
稲田徹

自警団のなかでも頼れる兄貴分として信頼されている魚師で、フリードのよき理解者。大陸でトラブルを起こし、十数年前に島に逃れてきた過去を持つ。そのときに最初に受け入れてくれたフリードに恩義を感じ、彼を助けながら島のために尽くそうと決意している。

● ジンガは山田さんにお任せしました。これまでの狼獣人とはちょっとイメージが違って、これも格好いいですよね。(Tony)

● ジンガについては、これまでの獣人キャラクターと明確にイメージを変えようと思っていました。コンセプトは遺跡がある島を守っている獣人の戦士で、民族的なイメージやモチーフを強く採り入れています。衣装や髪型、持っている盾などに中南米っぽいイメージが出ているかと思います。魚師ですし、土着感を強調したかったわけです。(澤田)

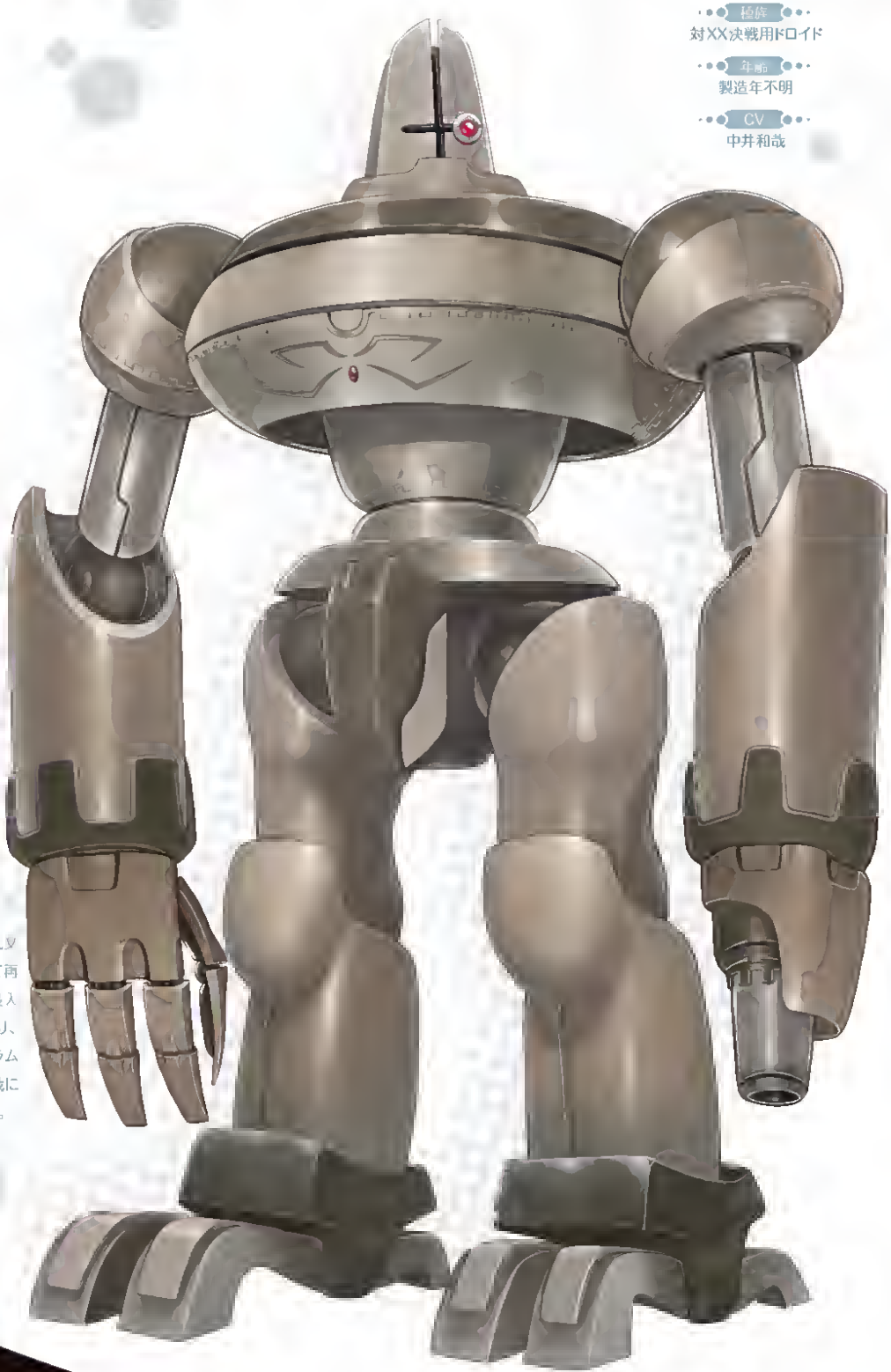
α-DAM アダム

名前
アダム(α DAM)

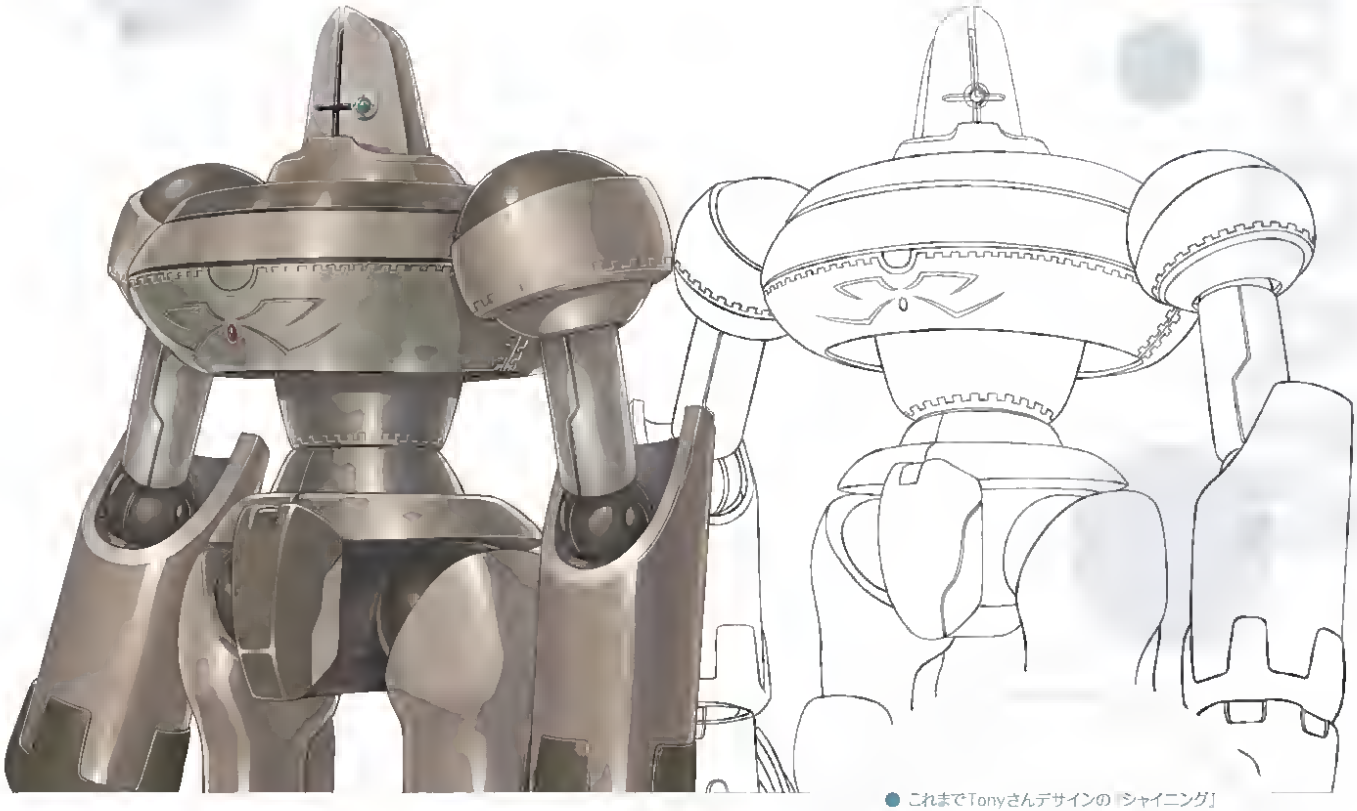
種族
対XX決戦用ドロイド

年齢
製造年不明

CV
中井和哉



守り神の像として祀られていた古代文明の遺物で、バニスの出現によって再起動した。じつは異世界との戦いに投入された対異世界人決戦ドロイドであり、一時的に古代機兵としてのプログラムが復活するが、生まれ始めていた自我によってプログラムの支配を乗り越える。



● これまでTonyさんデザインの『シャイニング』シリーズにはアダムは出していなかったんですが、今回は古代遺跡が重要なキーワードでしたので登場させました。手足についてはほぼ元祖アダム（※『シャイニング・フォース』シリーズに登場）と同じデザインですね。あとは、あえてみんなが思い描くような、古代ロボットのイメージでデザインしてもらいました。モノアイの色と位置で表情を表現するのがたいへんでしたね。それに最初は設定サイズが巨体過ぎたので、小さめに調整しました。（セガ・澤田）

アダムの恋人
アダニス

アダムのサブストーリー「アダムの恋人」で登場。アダムが自分を[illegible]パンで作り上げたもの。やや[illegible]がかっていることと、[illegible]目）が[illegible]

Kilmaria Aideen

キルマリア・アイディーン

名前
キルマリア・アイディーン

種族
人間

年齢
17歳

CV
早見沙織

バニスを"悪魔"として信じ、彼女を"お祓い"しようと追い続けていたエクソシスト。二丁の銃を自在に操り、神の敵に対しては容赦がない。生真面目で堅物な性格だが、そそっかしいところも多い。古文書や古代語の解読が得意で、古代文明の遺物にも詳しい。

Kilmaria

● キルマリアについては「アーク」のために作ったわけではなく、かなり以前から澤田さんとコンセプトを話し合っていた主役級キャラクターです。一丁拳銃で左右の銃の種類を変えようというのは澤田さんのリクエストでした。（Tony）

● 「Tonyさんの描く黒髪美人で真っ向勝負」です（笑）。いつ出そうかと、ず～っと温めていたキャラクターでもあります。じつはエルデにもゆかりのあるエンディアスサイドの人物なので、いずれ別の機会に活躍させるつもりです。
（セガ・澤田）

Velvet Batrass

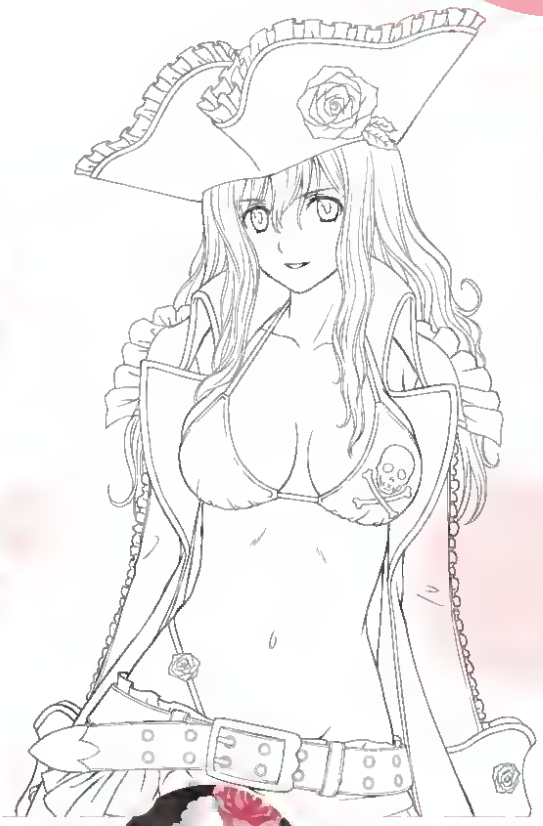
名前
ベルベット・バトラス

種族
獣人

年齢
18歳

CV
斎藤千和

島に眠る古代文明の"力"を狙って襲ってくる海賊のひとり。ナイスバディとキツ～いお言葉という、女性の色気で相手を翻弄する。両親を権力者に殺された過去を持ち、執拗なまでに力を求める意識が強い。フリードに不思議な魅力を感じ、利害の一致から協力する。



● ベルベットは、個人的にいろいろとイメージを膨らませて描いていた海賊イラストのキャラクターを、「使ってみようか」ということになったものです。ですから最初は猫耳獣人という設定ではなく、衣装なども澤田さんと相談しながら調整していきました（Tony）

● 女海賊をどうしようかと思っていたときに、Tonyさんの作品の中に彼女を見つけて「これだ」と　ただ、猫耳獣人であるという設定を、ゲーム内ではほとんど活かせなかったのはちょっと心残りです。（セガ・澤田）

Levin Williams

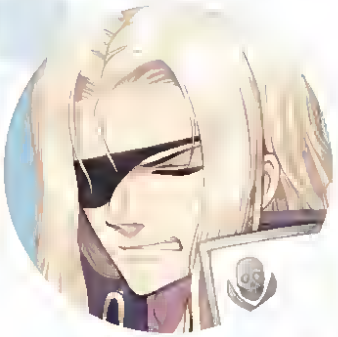
名前
レヴィン・ウィリアムス

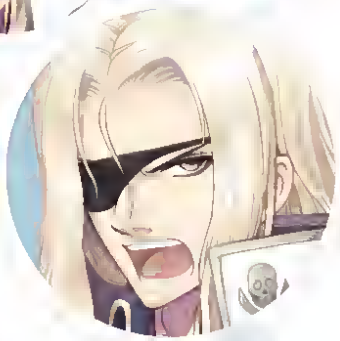
種族
人間

年齢
21歳

CV
杉田智和

島をみすからの[illegible]とするために戦いを挑んでくる海賊のひとり。先陣切って戦う度胸と、手下に対する思いやりや公平さは、海賊仲間から一目置かれているしつはある国の第　王子で、カリスマ性と才能を妬まれて第一王子の計略にかかり失脚。国を離れて海賊となった





● 貴族っぽい優雅な海賊というイメージを伝えられました。そこで海賊というよりは、海軍の提督風の衣装を着崩しているという雰囲気でデザインしました（Tony）

● これまでの荒っぽい感じではなく、華麗なタイプの海賊という注文を出しました。以前から、武器のバリエーションとして銃剣を出したいという思いもありました。アイパッチはあくまでイメージ的な装飾で、両眼とも見えています。設定デザインでは、ちゃんとアイパッチなしの状態のものも描いています。（セガ・澤田）

Viola

ヴァイオラ

名前
ヴァイオラ

種族
古代人

年齢
不明

CV
水樹奈々

突如パニスの命を狙って島に現れた女性で、その正体はサクヤのMode ハイオレット。パニスの命を狙う理由は、異世界から"終末の巨人"がエンディアスに襲来する可能性を潰すためであったが、フリードたちの説得を受け、最終的には彼らに協力することになる。

● サクヤの『アーク』てのモードは、新たにデザインしたものです。今回の衣装は基本ベースをMinat sさんにやってもらって、僕が最終調整をしたといった感じです。ヴァイオラはヴァイオレットのイタリア語です。(Tony)

● Mode ヴァイオレット(ヴァイオラ)とセラフィムの設定自体は『ウィンド』のときからありました。ヴァイオレットは月モードで、死神やジョーカーをイメージにしています。あとはピエロと拘束のようなモチーフを入れるということですね。そんなキーワードから生まれた衣装です。
(セガ・澤田)

● サクヤ Mode セラフィムは澤田さんからのリクエストでウェディングドレスと熾天使を融合させたデザインて、かつステージ衣装っぽくということてした。変身シーンの舞台が、ライブのステージっぽくなってたのには笑いました。遊びすぎですよね(笑)。(Tony)

● 物語の終盤でセラフィムに変身するシーンは、声と今回の主題歌を歌っていただいている水樹奈々さんのイメージに合わせて、開発スタッフがライブのステージ上の演出みたいにしてくれました。水樹さんご本人にも喜んでいただいたのが励みになりましたね。(セガ-澤田)

Viola

ヴァイオラ

mode:Seraphim

モード：セラフィム

純白のドレスと翼に身を包んだ、サクヤのもうひとつの姿であり、モード セラフィムと呼ばれる。この姿のときのみ、広範囲に周囲一帯の人々の心の声を相互に伝えられるフィールドを張れる。使用する武器が弓に変化し、フォースソングを使用することも可能となる。

Bacchus

バッカス

Bacchanale

名前
バッカス・バッカナール

種族
ドワーフ

年齢
37歳

CV
大塚周夫

島のお宝を狙うドワーフの海賊。単純な性格で人がよいためか、だまされやすい　毎回フリードたちによって追い返されるが、めげずに終生のライバルと決めつけて何度でもやってくる。憎めない性格のためか島の子供たちから気に入られており、みずからのアジトも島の外れの遺跡にあったりする。

● これは山田さんのデザインになりますね。トがってきた絵を見たときは、ドワーフなのに普通の人よりもデカくなっていることにびっくりしました（笑）。（Tony）

● トワーフをもうひとり出したくて、じゃあ海賊にしてしまおうか、となって生まれたキャラクターですね。設定的には一枚目のヴァイキングのキャラクターが、いろいろとオイシイところを持っていくというポジショニングです。個人的には、大塚周夫さんに声を当てていただけたことに感動しました（セガ・澤田）

cherubim

ケルビム

Queen E.V.E

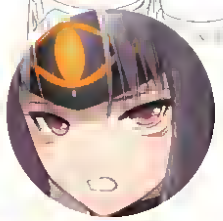
名前
ケルビム・クィーンE.V.E

種族
戦闘用オルガロイド

年齢
製造年不詳

CV
橘田いずみ

アダムと同じく、古代文明の戦闘兵器の生き残り。過去のシリーズに登場したクイーン級オルガロイドEX Xectyのプロトタイプ　敵勢力の排除を最優先するプログラムで動いているが、バッカスとの戦いのなかで彼に感化され、海への熱い思いと海賊への憧れを抱くようになった



● ケルビムは、設定としては『ブレイド』に登場したケルベロスよりも前のモデルになりますね。むしろオリジナルのゼクティに近いといった存在です。初期のプロトタイプで戦闘能力はかなり高め、という設定になっています。Tonyさんの基本デザインはほとんど変わっていなくて、衣装やパーツの微調整をMinat sさんにお願いしましたこれも『アーク』の世界観に合わせて、モチーフに"天使"イメージを採り入れています　ケルビム（智天使）という名称にしたのもそこからです。（セガ　澤田）

アゼル村の人々
People of **Azel Village**

ガルゼー・ロボス
CV：石塚運昇

クーブ

ハイラム＝ミルフィ
CV　野島健児

リアン＝ミルフィ
CV　皆口裕子

● アゼル村のNPCデザインは、山田まさあき、Minat s.両氏がデザインしています。イラストもすべてあふたりが描いています　(Tony)
● 「アーク」では、拠点が隔離された島で雑多な人種が共生しています。そのため、NPCが大量に必要でしたので、山田さんとMinat sさんで手分けして描いていただきました　シャノンのママが美人さんで個人的にお気に入りです。(セガ・澤田)

アリーゼ・ディンケル
CV：三上枝織

ハンス・ディンケル
CV　江川央生

トルトン・スミス
CV　麻生智久

ダイアナ　ノーマン
CV　庄司宇芽香

ロラン・バナール
CV　庄司宇芽香

マイア　パブロフ
CV　久川綾

メリー・アシュレイ
CV　大空直美

カール・ドナート
CV　津田美波

ピーター・カードナー
CV　荒井聡太

ダニエル・カードナー

ブレンダ＝ガードナー

ジム・ヒックス
CV＝宮坂俊蔵

ミルコ・ベリーニ

ロドリゴ・ジラルディ

ダリオ・アマーティ

ポリス・オーヴェル

デボラ・スペンサー

エルウィン・ラナ・シルフィス
CV：広橋涼

鋼鰐丸
CV　相沢舞

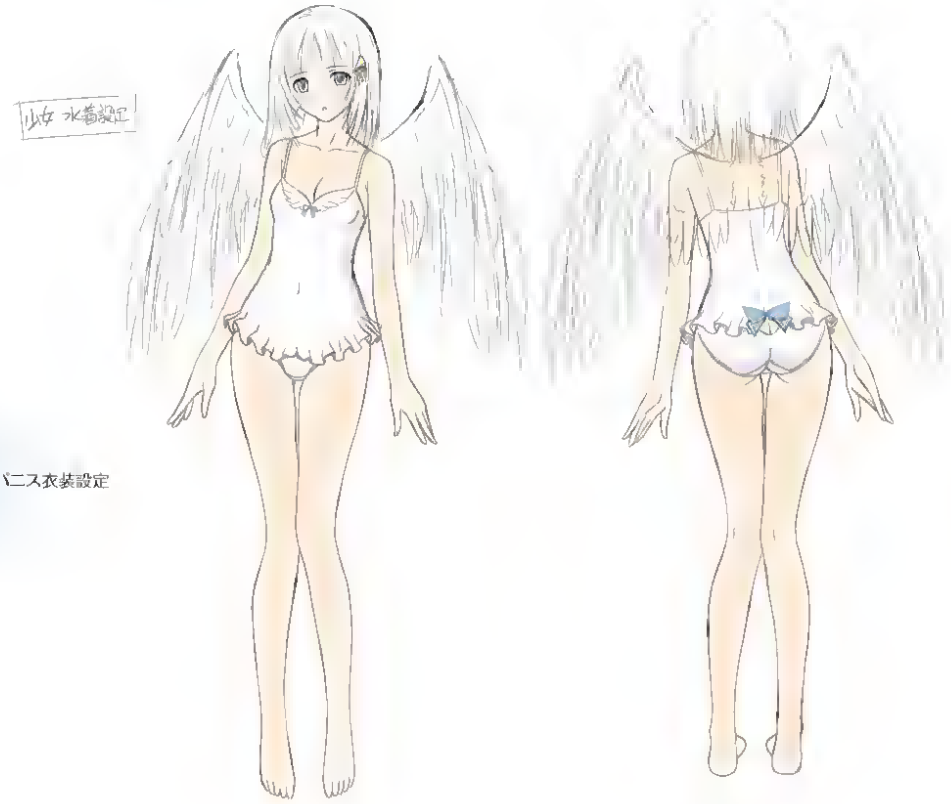
鋼刃丸
CV　三上枝織

Shining Ark GALLERY

シャイニング・アーク
ラフ画　設定画ギャラリー

フリード全身設定

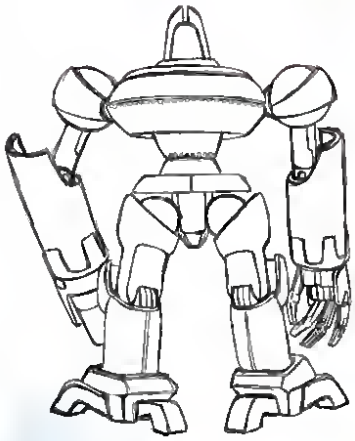
パニス全身設定

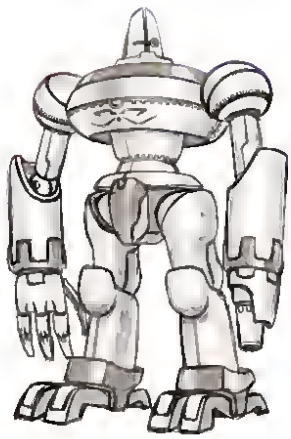


バニス衣装設定

バニス衣装設定

●●・シャノン全身設定





●●・アダム全身設定

●●・ジンガ全身設定

キルマリア全身設定

レヴィン全身設定

●●・ベルベット全身設定

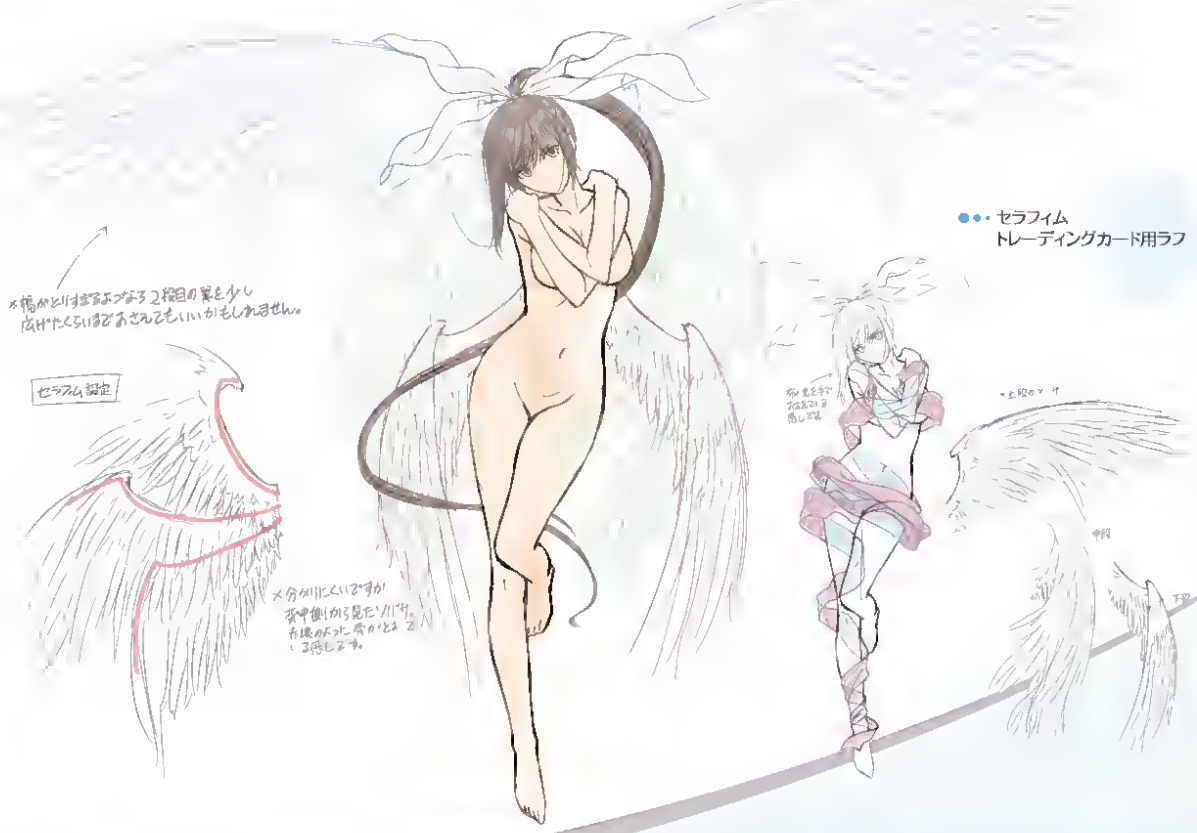
●●・ベルベット　ゲーマーズ　予約特典
テレホンカード&抱き枕カバー　ラフ

●●・バッカス背面設定

●●・ヴァイオラ全身設定

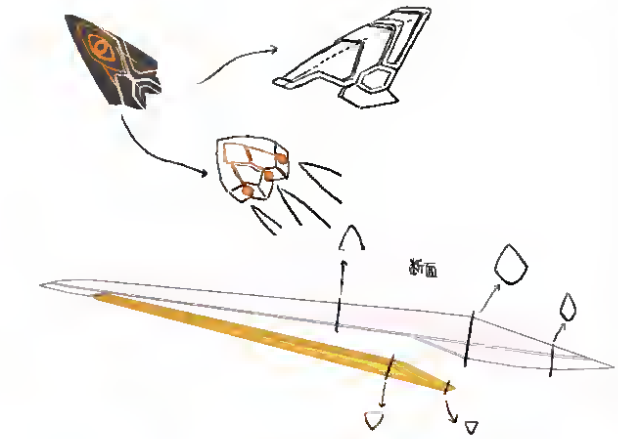
●●・ヴァイオラ全身設定

●●・セラフィム全身設定

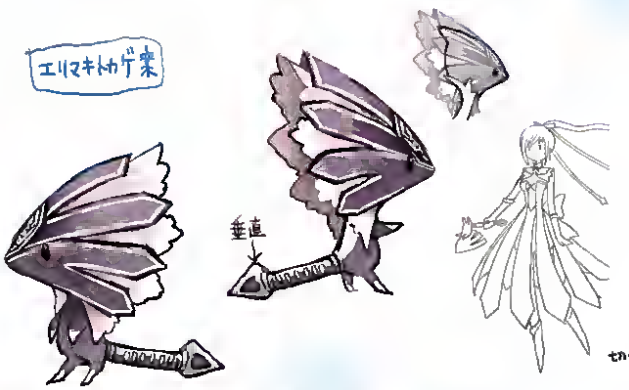


●●・セラフィム
トレーディングカード用ラフ

・ラナ全身設定



・ケルビム衣装設定



・鋼鱗丸ラフ

・鋼刃丸ラフ

●・・ゲームソフトパッケージラフ

●・・イベントグラフィックラフ

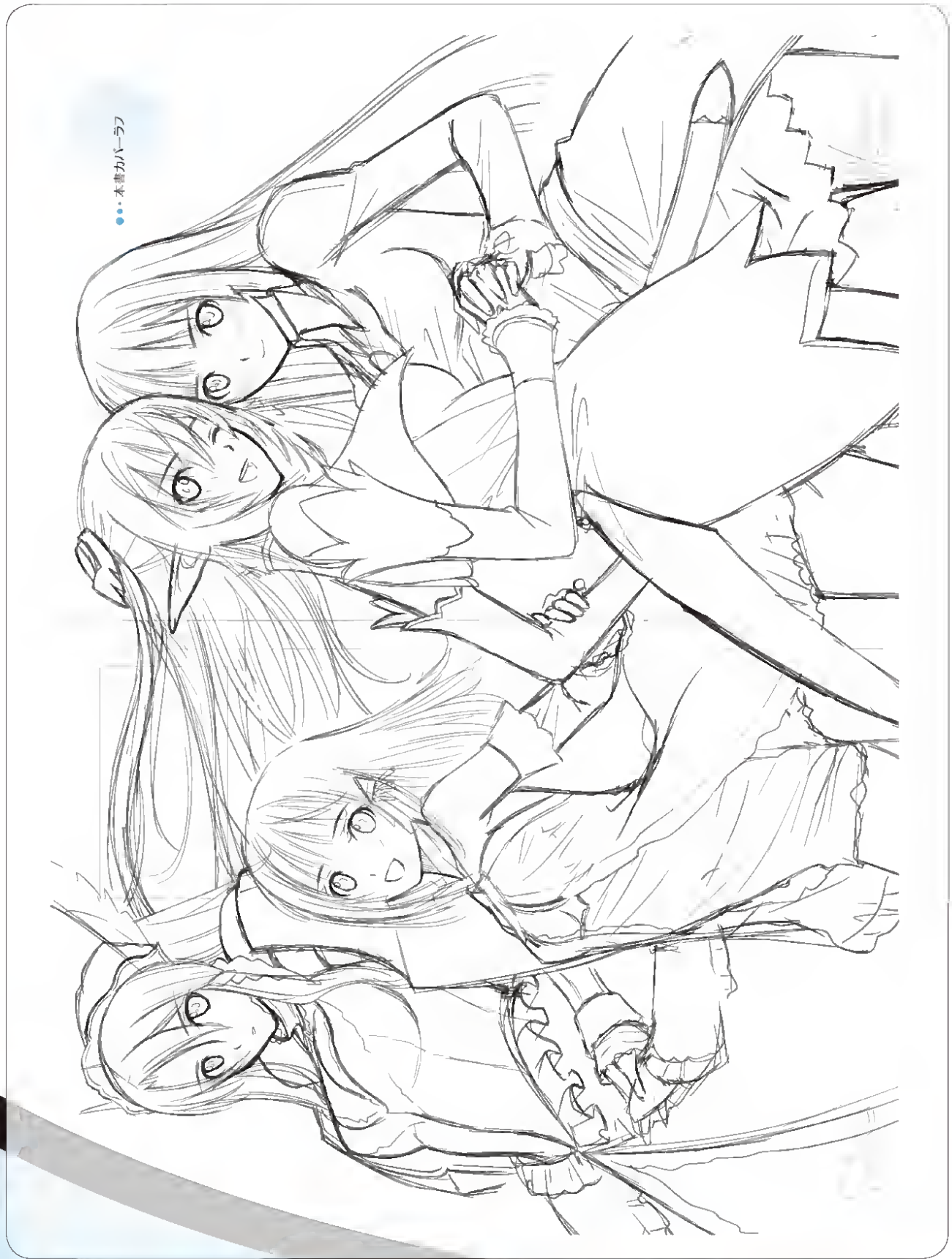
●●・イベントグラフィックラフ

●●・ブシロード トレーディングカードゲーム
『ヴィクトリースパーク』ブースターパックラフ

●●・週刊ファミ通 2013年3月14日増刊号表紙ラフ

●●・『シャイニング・アーク
コンプリートガイド』カバーラフ

・・・本書カバーラフ



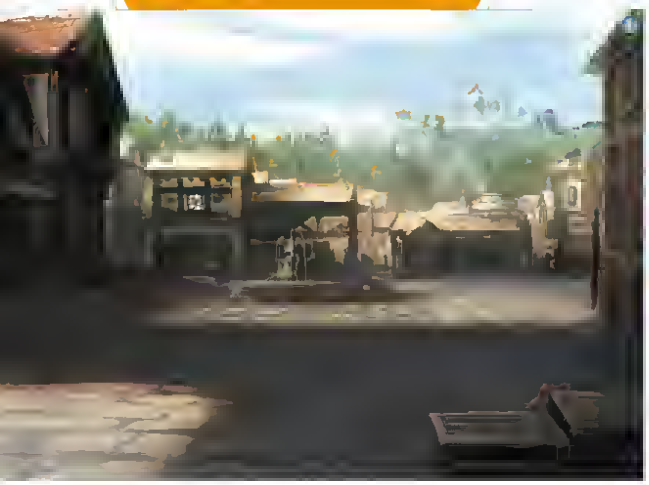
Shining Blade & Ark Art Works

・・・アートワークス

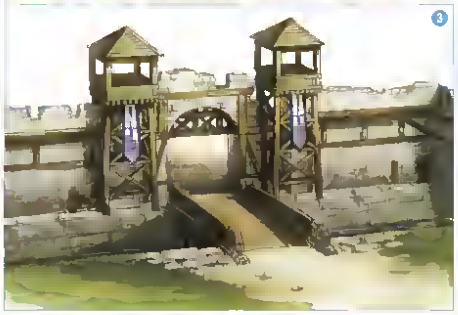
シャイニング・ブレイド編

Town&Field.

タウン・フィールド イメージボード

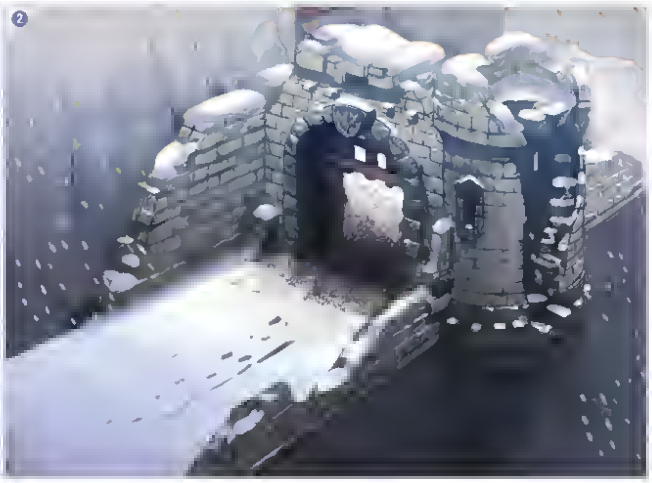


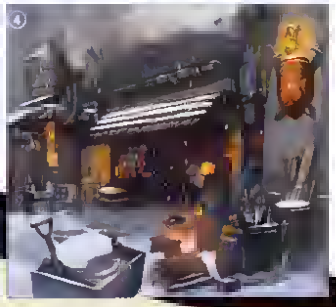
ARGO FORT [アルゴ砦]



シルディアにあるヴァレリア解放戦線の拠点。古びた集落を砦としたイメージで描かれている。砦を囲む外壁や建物は、ところどころ壊れた部分を補修しながら使用されている様子がうかがえる。

①広場遠景 ②酒場 ③砦城門
④パン屋





CRELLIA [クレリア]

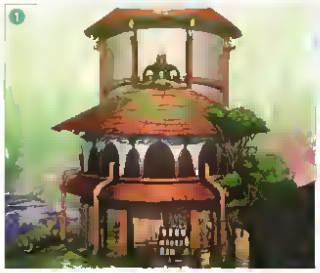
聖王国ルーンベールの山麓の街クレリア。精霊力の乱れによる寒波によって、猛烈な寒さに襲われている。霊峰グレイシアの麓のため、崖の上や隙間を利用して建造物が建てられているイメージだ。

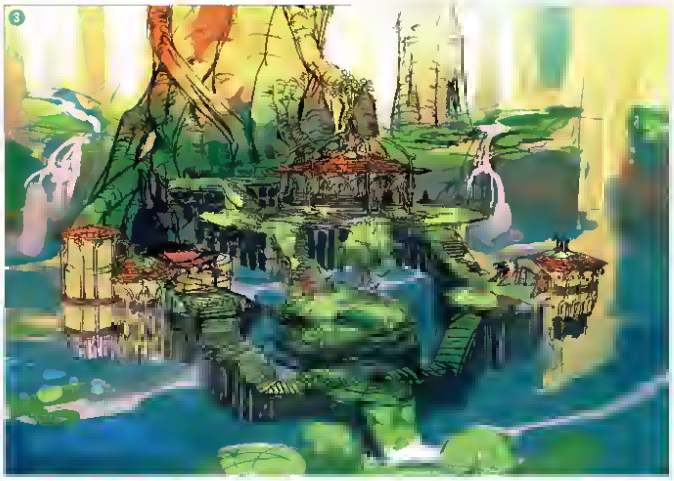
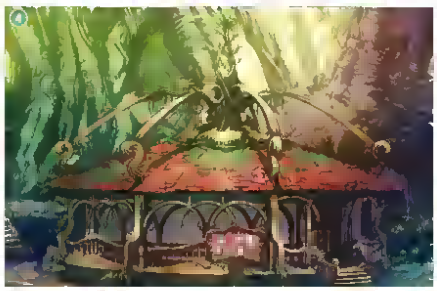
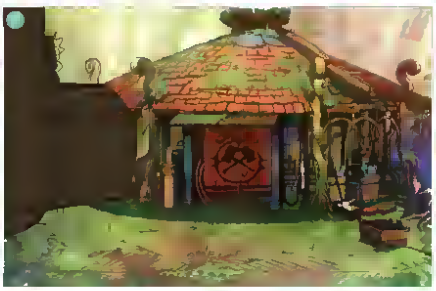
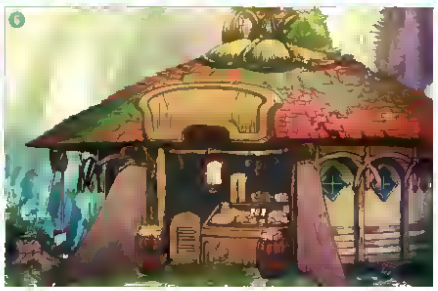
①教会 ②入口の門 ③パン屋 ④鍛冶屋

EDRUSS［エドラス］

森の王国フォンティーナにあるエルフの隠れ里。深い森と緑が一体化したかのような雰囲気が表現されているイメージボードとなっている。

1:道具屋　3:全景イメージ　4:集会場　5:鍛冶屋　6:パン屋

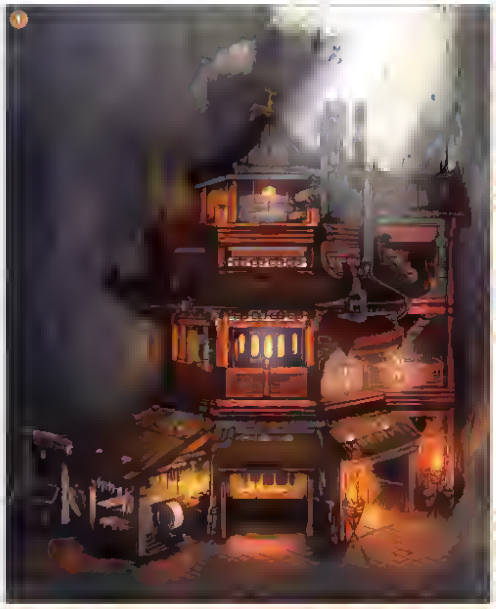


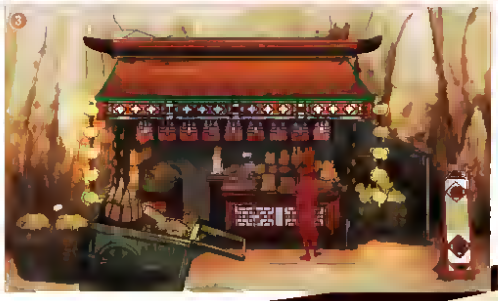





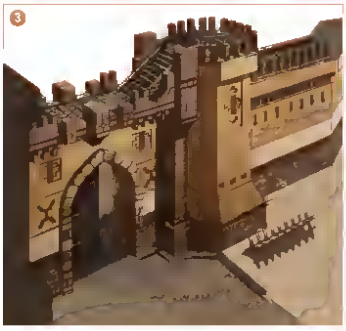
ROURAN［ローラン］

百獣連合王国ベスティアにある石窟街ローラン。イメージとなっているのは、いまも複数現存する中国の石窟寺院街だ。パン屋も摩訶不思議なエスニックイメージで描かれている。

1:鍛冶屋　2:集会場　3:パン屋　4:道具屋







PORT[ポルト]

クラントールの港町ポルト。イメージは古代エジプト、ペルシャなどの地中海の町並み。要塞のような巨大な城壁沿いに露天が並ぶイメージやモスク調の建物が街の雰囲気を支配している。

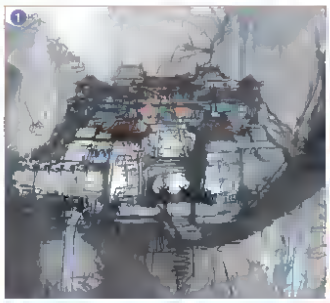
●『ブレイド』のタウンは、セガさんから数とおおまかなイメージを伝えていただき、その情報をもとに世界中のさまざまな地域のイメージを取り入れて、バラエティ感あふれるようにデザインしていきました。(メディア・ビジョン伊藤)

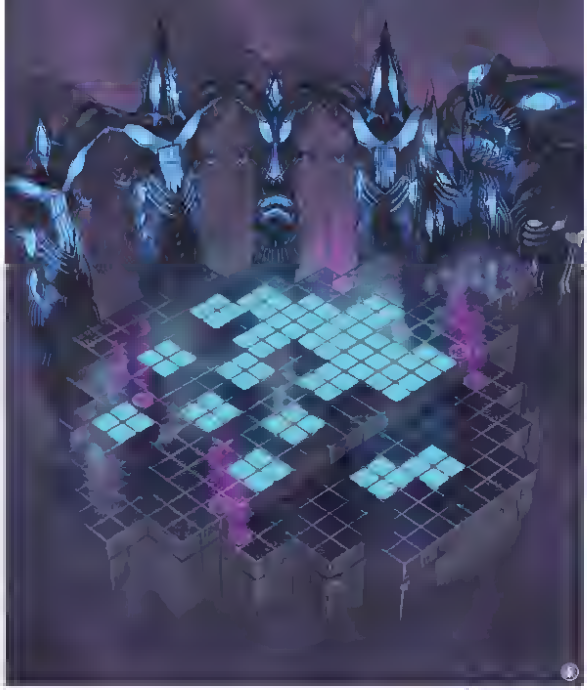
①酒場　②鍛冶屋　③入口門　④道具屋

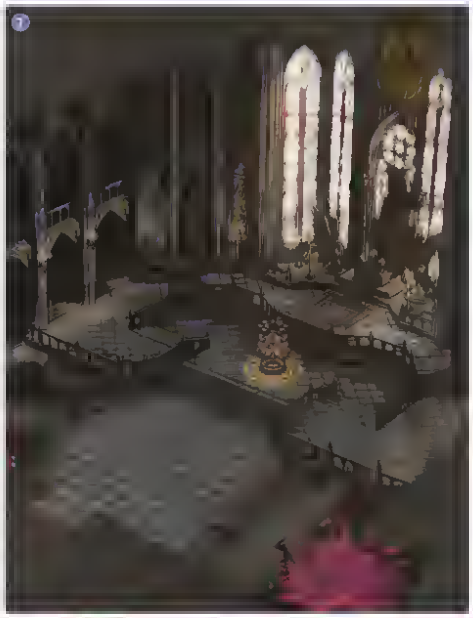
BATTLE FIELD [バトルフィールド]

●バトルが行なわれるフィールドマップでは、バトル担当のプランナーからこんな地形で遊ばせたい、こんなギミックはできるか、などの意向とバトルの設計図をもらって、随時相談しながらデザインしています。(メディア・ビジョン伊藤)

①③白龍教団総本山別院　星龍殿　②聖教会跡　④聖地エターニア





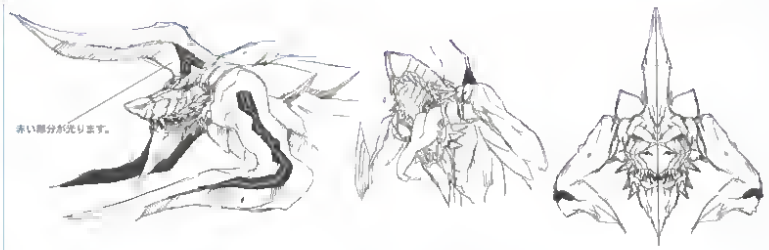


⑤古代遺跡　⑥⑦グレンデル大聖堂　⑧古代遺跡オブジェクト設定
⑨ヴァルハラ収容所　⑩ヴァルハラ収容所オブジェクト設定

Enemy 強敵 ラフ・設定画

DRAGON [氷竜エールブラン]

水竜エールブランラフ・設定

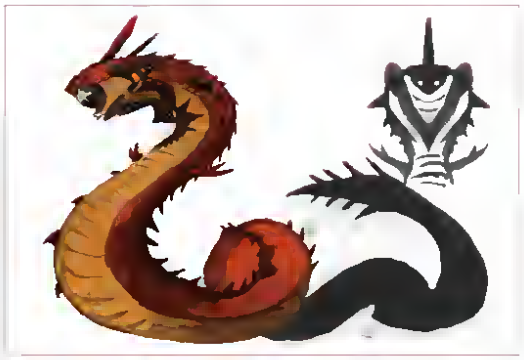


DRAGON [地竜ベイルグラン]

地竜ベイルグラン設定

DRAGON
[炎竜ブレイバーン]

炎竜ブレイバーン設定



DRAGON
[雷竜ファンロン]

雷竜ファノロン設定

EFO THOR
[EF-0トール]

EF 0トール設定

●『ブレイド』の古代竜は、ストーリー中に5体のドラゴンに出会いながら話が進んでいくというコンセプトをいただきまして、あまり恐ろしすぎないように注意しました。はじめは竜としてのイメージが強かったのですが、変化があったほうがおもしろいのではないかと考え、狼型や亀型というものを提案させていただきました。(メディア・ビジョン伊藤)

DARK DRAGON「ダークドラゴン」

Spirit Lords 精霊王 設定画

①

②

SPIRIT[精霊王]

①炎の精霊王・火竜大公 ハルカン　②氷の精霊王・水帝ペンギン ソントラ
③木の精霊王・木霊王女 トレンティア　④雷の精霊王・雷電王 キリンガ
⑤月の精霊王・光天子 セレナ

③

④

⑤

夢幻大陸エンディアスには、あらゆる自然や事象に精霊が宿り、その力によって世界の均衡が維持されている。精霊のなかでも上位に位置し、強力な力と能力を持つ者が精霊王である。『シャイニング・ブレイド』では5種類の精霊王が登場した。なお、『シャイニング・アーク』でヴァイオラとともに現われた銅刃丸は銅の精霊王であり、エンディアスの精霊のなかでも古代種である。

シャイニング・アーク編

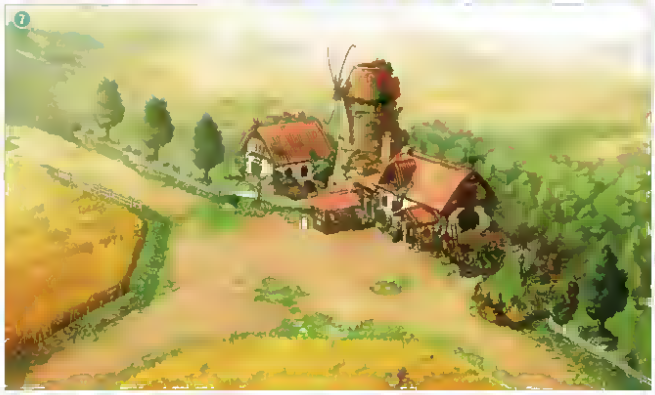
Village&Field.

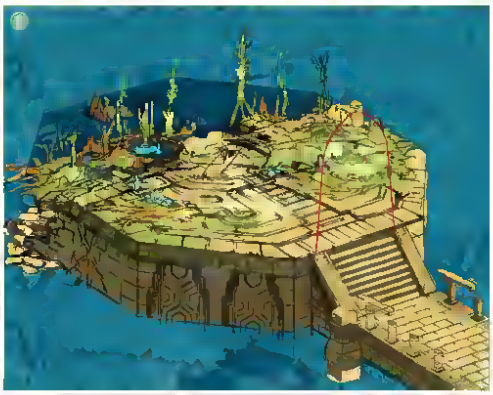
村・フィールドイメージボード

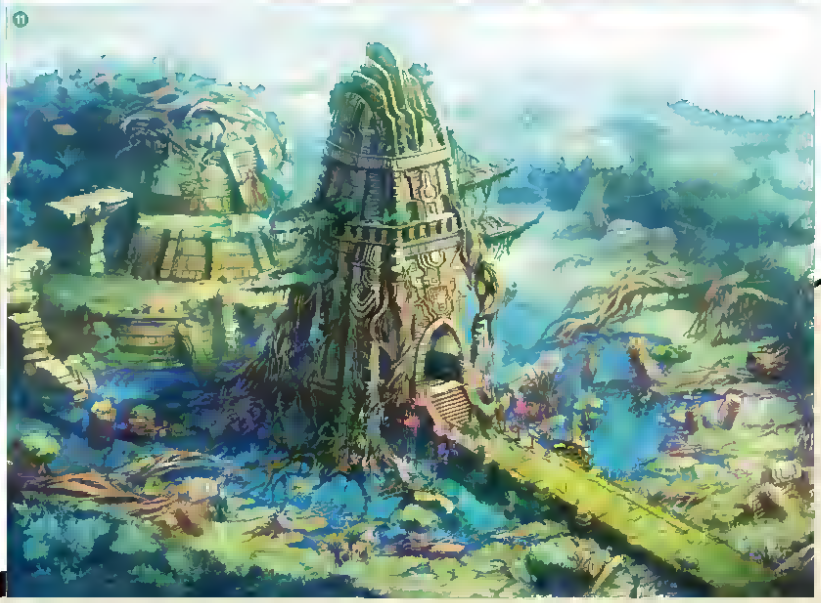
AZEL VILLAGE[アゼル村]

アゼル村のあるアルカディア島はエンディアス大陸の南にあり、入り組んだ岩礁などのおかげで一般人には見つけにくい場所という設定になっている。気候や自然、建築物などは、地中海沿岸の国々がイメージとなっている。

1 中央広場　2 ダイアナのよろず屋
3 トルトンの鍛冶屋　4 アリーセの酒場







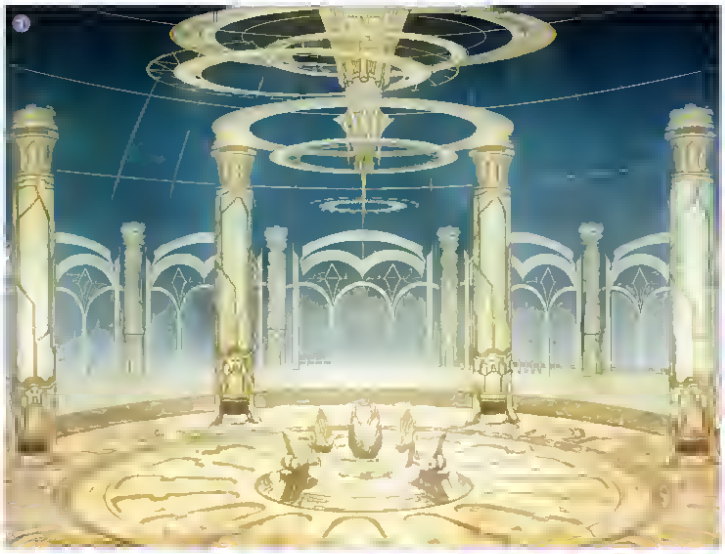
●『アーク』ではひとつの村という設定でしたが、そのままでは広がりが感じにくいと考え、あえてエリアを分割して配置しました。パン屋だけが村はずれにあるというのは、そういったお店が美味しいのではと考えました。（メディア・ビジョン伊藤）

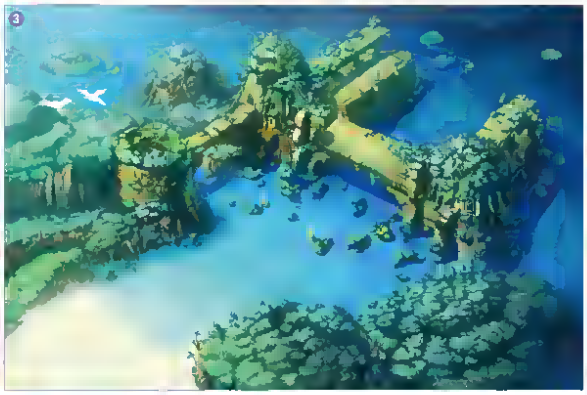
5 学校　6 カートナー牧場　7 村はずれ　8 9 10 記憶の遺跡
10 記憶の遺跡植物設定

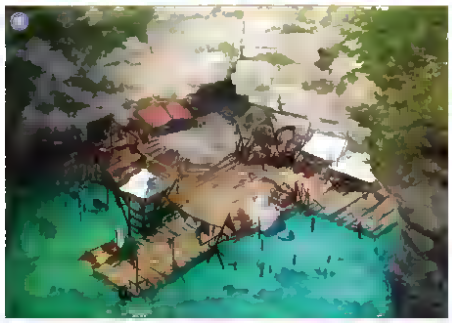
BATTLE FIELD
[バトルフィールド]

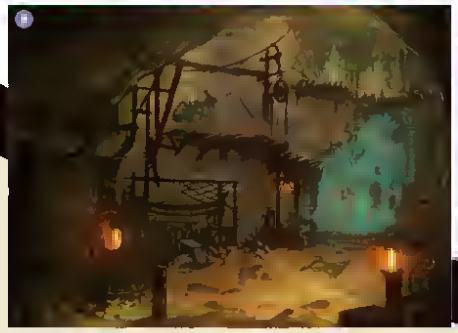
●遺跡に関しては古代人と異世界人の両方の文化があり、どちらかの勢力のものもありますが、1000年経ってよくわからなくなっているものもあるという設定でデザインしています。(メディア・ビジョン伊藤)

①記憶の間　②古代遺跡設定　③入り江の遺跡
④抗道の遺跡　⑤天空の遺跡



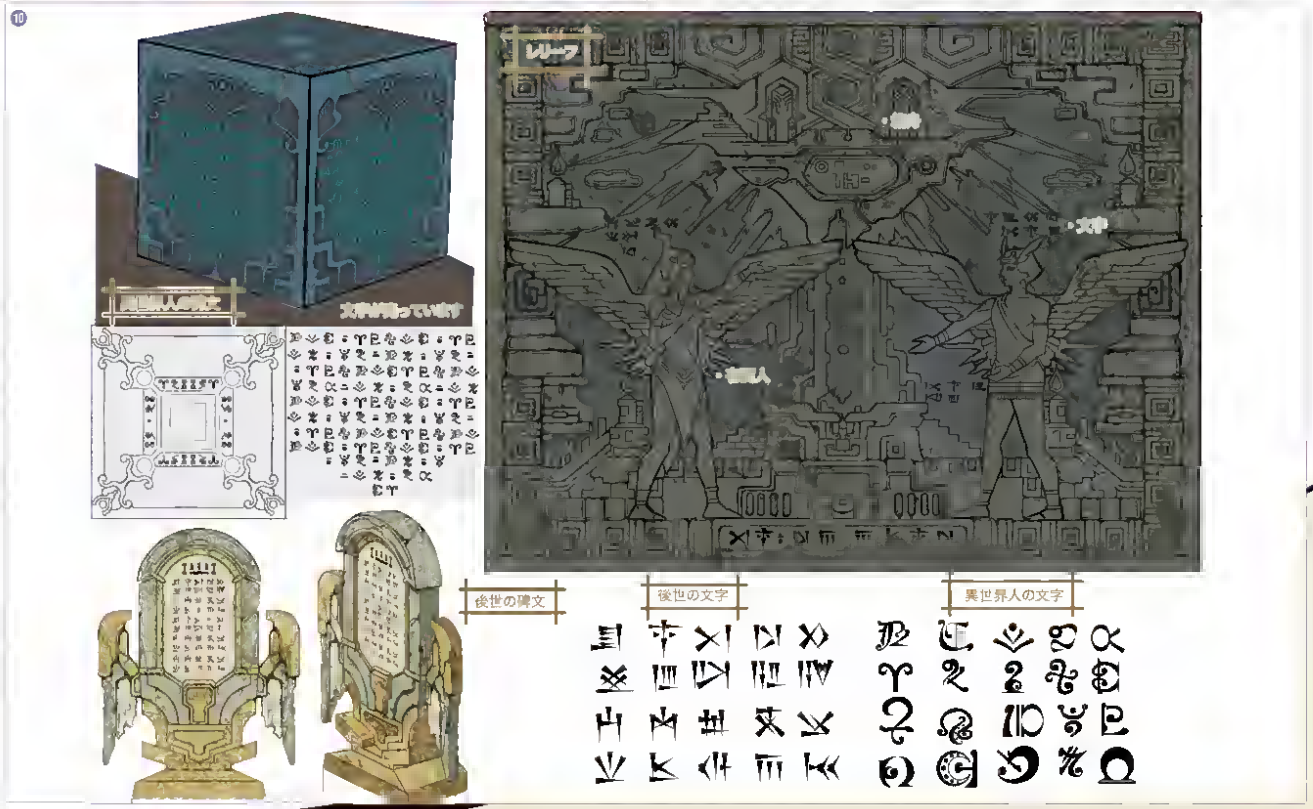






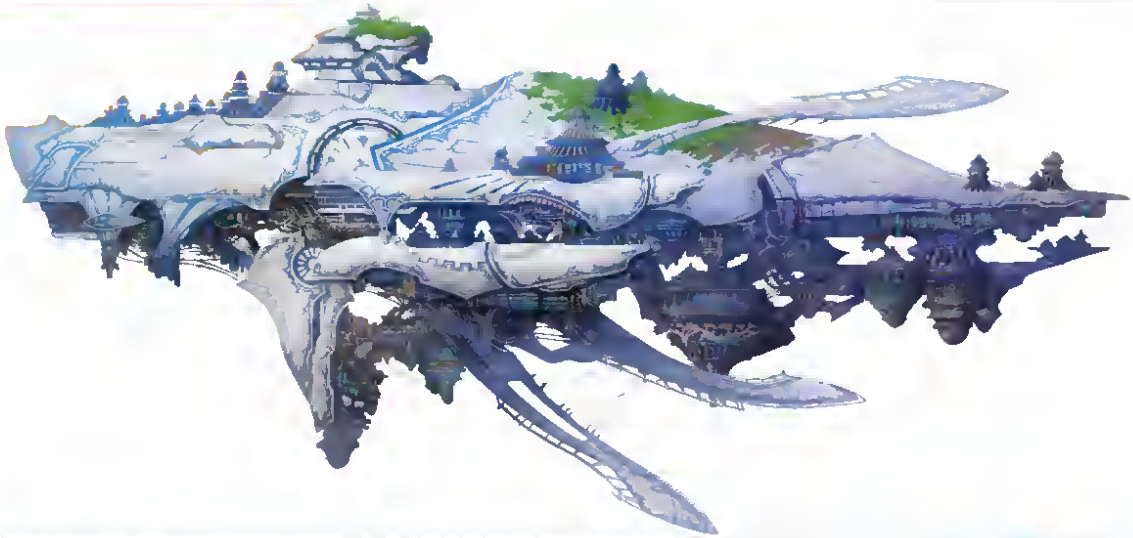
●ゲーム中ではほとんど読めませんが、古代文字に関しても両者の言語をデザインしてみました。なお、記憶の遺跡周辺の植物は、異世界人の箱舟によってもたらされた種が群生しているというイメージです。（メディア・ビジョン伊藤）

9 カイラス山脈大断層　⑩古代遺跡オブジェクト設定



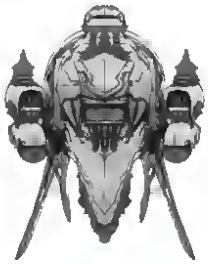
Ships ● 箱船 - 海賊船 ラフ - 設定画

1



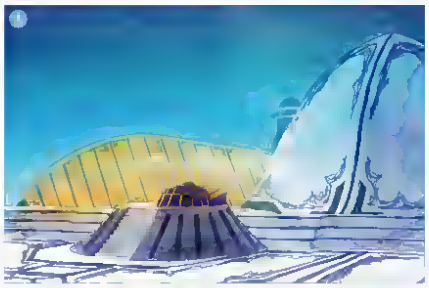
2

上面



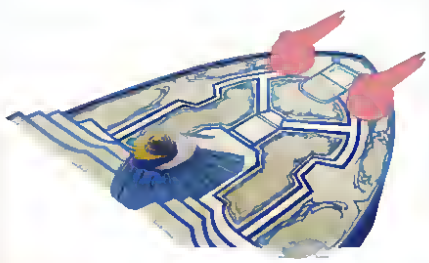
正面

1

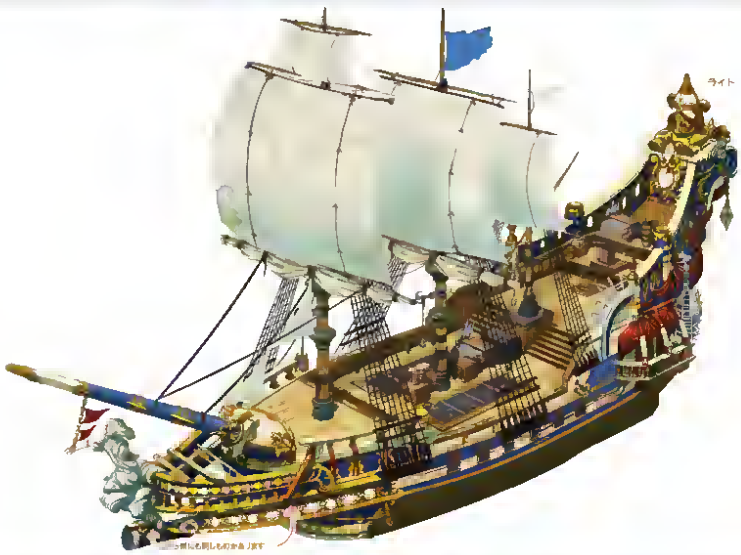


5

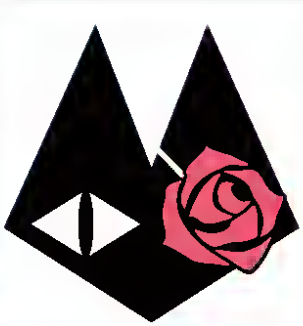
3



●当初は、『ブレイド』のときに作ったガレオン船を、ちょっと修正するレベルで海賊船を作るつもりでした。本当はそれぞれに海賊旗をひらめかせるつもりだったのですが、それは無理ということになったので、フィギュアヘッドなどの装飾をつけて、うまく海賊船に見えるように再度描き起こしました。異世界人の船はイメージとしてクジラをモチーフにしました。(メディア・ビジョン伊藤)



④異世界人の海賊船
ーノア号
カスの海賊船
レウィンの海賊船
⑧通常海賊の海賊船
⑨ヘルヘントの海賊旗
⑩ハノカスの海賊旗
⑪レウィンの海賊旗
⑫通常海賊の海賊旗



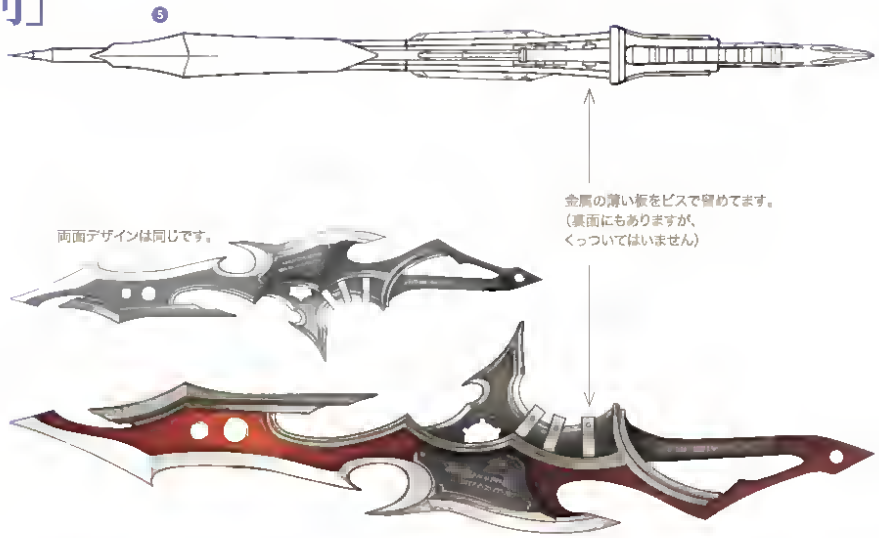
Weapons

『シャイニング アーク』では武器の生産と強化のシステムが導入され、多数の武器が登場した。ここでは武器種別に、たっぷりと武器のラフと設定画を紹介していこう。詳細なディティールからギミックの仕様にいたるまで、徹底的にこだわってデザインされていることがわかるはずだ。

武器ラフ 設定画

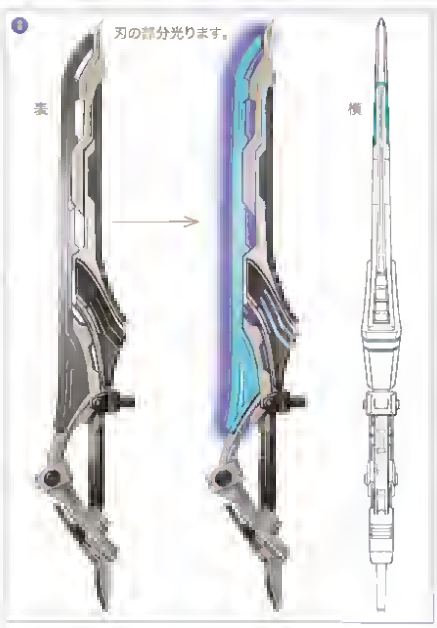
SWORD[刀・剣]

ノートオフ+イノ [illegible] 5クレイモア
6バスタードソード 15テ ノ1ケロン
ウィンドソード ⑦ライトソード ⑧将門 ⑨雷切
フウァイハンダー 11 シャイニングソード

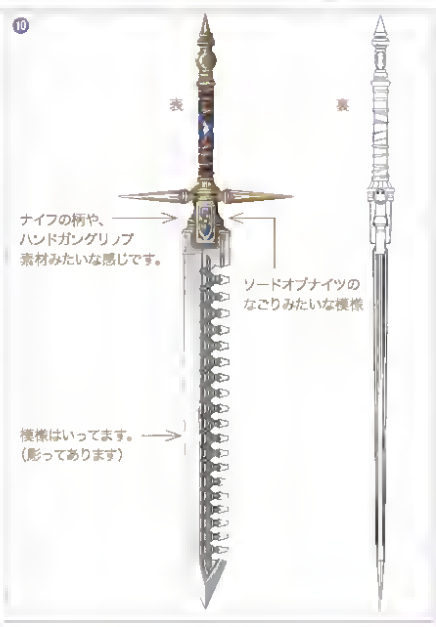


8
この部分も可変
厚み自体はエレメントソードから変わりありません。
表
横
緑は宝石の部分です。
この部分が柄方向にスライドしています。

7
光属性とのことで、白、プラチナ基調のカラーにしてみました。
エレメントソードの白とは違った印象。
オレンジの宝石はエレメントソードと比べて黄色よりの明るいカラーになっています。
刃や柄は銀でできているような質感です。


9
刃の部分光ります。
表
横

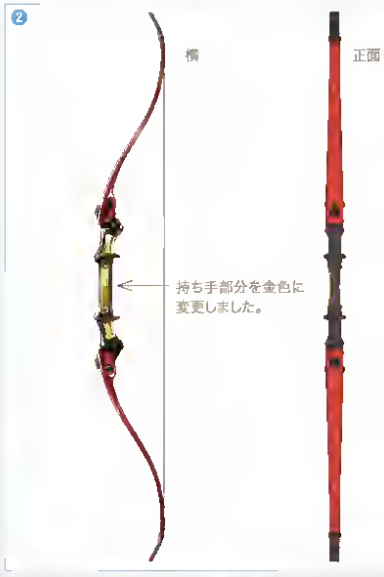
6
表
両面同デザインです。
横
（峰）
刃が雪状で、雪のような模様（亀裂？）が入っています。
雪神の太鼓を模した飾りです。

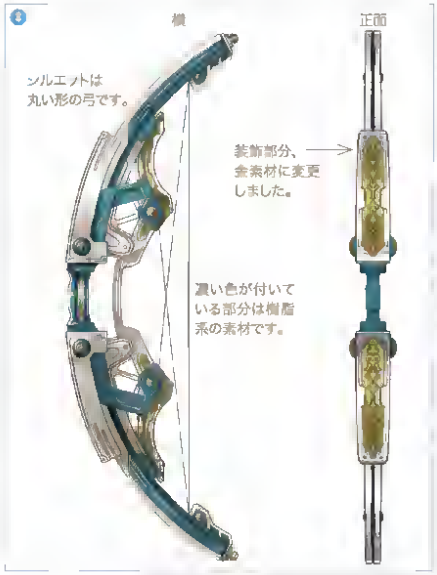

10
表
裏
ナイフの柄や、ハンドガングリップ素材みたいな感じです。
ソードオブナイツのなごりみたいな模様
模様はいってます。（彫ってあります）

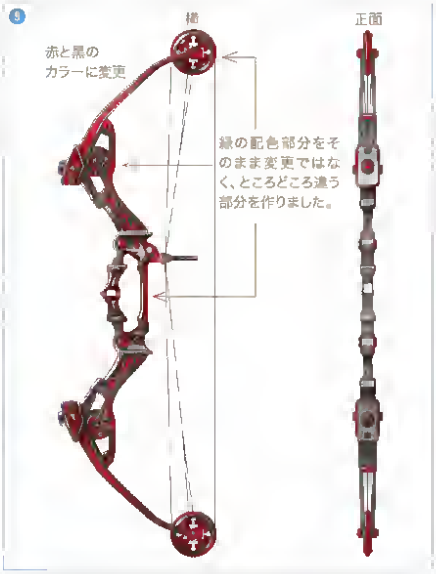
こんなかんじの模様が入っています。
11

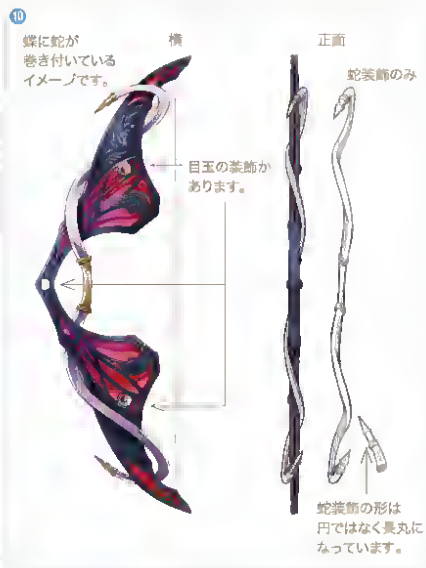
BOW[弓]

1 雲樹の　　ノースホウ　4 クランエル
5 エレメント　　7 エタニティ
8 剛弓ウイ　　ホウ
10 魔弓フェイル　　11 秤弓　12 破魔弓　13 弓張月
14 星弓サノタリウス　15 英霊弓ロヒン




8
横
正面
シルエットは
丸い形の弓です。
装飾部分、
金素材に変更
しました。
濃い色が付いて
いる部分は樹脂
系の素材です。


9
横
正面
赤と黒の
カラーに変更
緑の配色部分をそ
のまま変更ではな
く、ところどころ違う
部分を作りました。


10
蝶に蛇が
巻き付いている
イメージです。
横
正面
蛇装飾のみ
目玉の装飾か
あります。
蛇装飾の形は
円ではなく長丸に
なっています。

11
横
正面
刀の
柄のように
なっています。
破魔弓に
ついているような
紐結があります。
縛ってあるので
揺れません。

12
横
正面
赤と白、黄色を
基調にしています。
差し色で黒。

13
横
正面
シルエットは
こんな感じです。
金属
金属
木材
金属
数珠みたいな
玉飾りあります。
月の形に、内側は花の形に
なるようなデザインに
してみました。

11
横
正面
羽根のニュアンスを
ところどころに
入れてみました。
天球儀を
模したような
デザインが
入っています。

15
横
正面
歩兵銃などのニュアンスを
そのまま弓にした感じです。
素材は木製と鉄で
できたような感じです。

■鉄製の重たい地味めなイメーンです。
色変えで派手にしていくことを想定し、
随所にビスを付けてデザインしました。

■地味になりすぎない程度に色に差を
付けました。

HALBERD & BARDICHE
[斧/バルディッシュ]

①バトルハルバート　②ストライカー　③イーノス
④ペネトレイター　⑤バルディノシュ　⑥スタノグホルン
⑦バノファローホルノ　⑧ユニコーンホルン　⑨プリューナク
⑩ファランクス　⑪ヘビィバルディッシュ　⑫魔刃槍トリアイナ
⑬炎槍ファーレン　⑭悪刃槍ホルグ　⑮氷槍セルノウス　⑯冷艶居

刃先

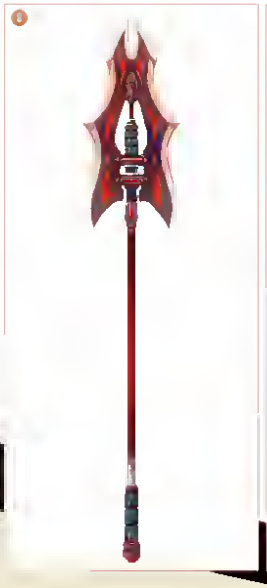
← ウェイトを付けて重さで攻撃
をするイメージを出しました。

← 木製の柄です。

後ろのウェイトは、遠心力をつ
けたり、そのまま振り回して殴
りつけるイメージです。

刃を挟んでいます。

刃の模様は彫り込
みで凹んでいます。



12

文字らしき模様が浮かび上がっているイメージです。
魔力の源となるような水晶玉がはめ込まれています。
水の刃
ここは文字ではなく具の模様です。
ここや文字はうっすら光っているイメージです。

13

14

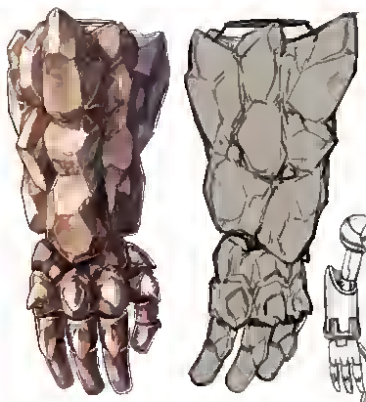
15

アイスソードといったような氷の刃のイメージです。
引っ掛け部分は刃ではなくソララ状の水塊です。
柄は水ではないです。白く霜が付いているイメージです。

16

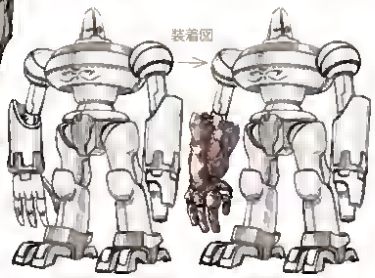
刀身部分の模様はうねる炎のイメージです。
龍が巻き付いているような鱗の帯模様です。
殴りつけるメイスのイメージです。

❶



指とジョイント部分のみ形が整えられています。後ろはゴソゴソです(質感や汚れ具合はほかと同じです)。

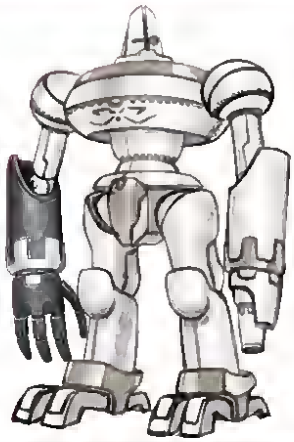
装着図



❷

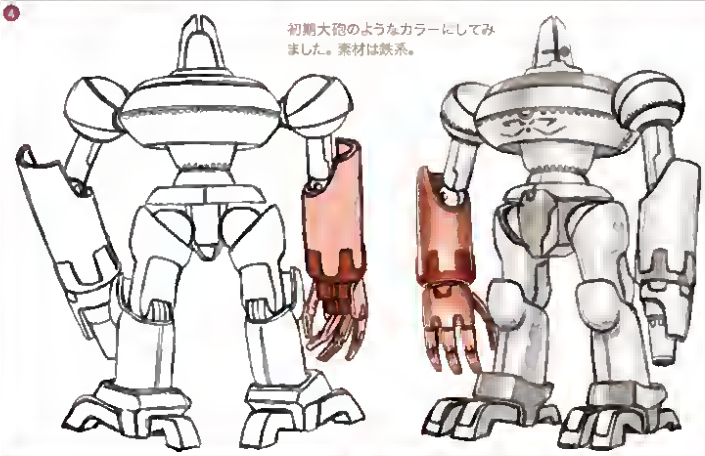
※そのまま焦げ茶色だとロックフィストとの差が付けにくかったので グラデーションを入れてみました。

❸



❹

初期大砲のようなカラーにしてみました。素材は鉄系。



ARM&GADGET
[アーム・ガジェット]

①アースフィスト ②クエイクフィスト ③ブラックフィスト ④ペインフィスト ⑤アンタレス ⑥ウォリアー
⑦ベルセルク ⑧ナイト ⑨ホーネット ⑩マンゴーシュ ⑪バゲナウ ⑫ジャマダハール
⑬ソーンフィスト ⑭アポカリプス ⑮カタストロフ ⑯ライザードリル

❺

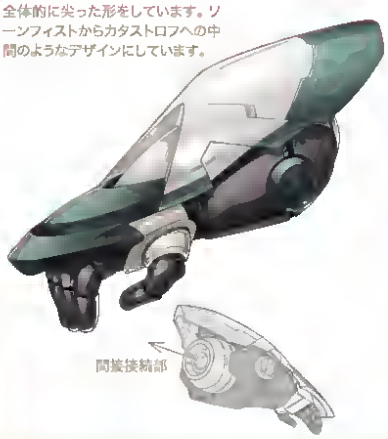
針の部分が金色になっています。黒いパーツは樹脂系の素材です。

黄色のこの部分からは金色ではなく、鉄製のものに黄色カラーコーティングを施したものになります。

ジョイント部分は金色コーティングされています。

❻

全体的に尖った形をしています。ソーンフィストからカタストロフへの中間のようなデザインにしています。



間接接続部

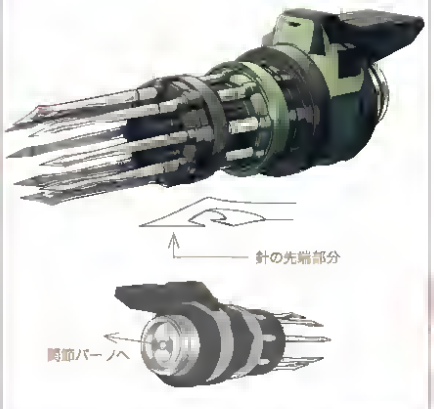
❼

光沢が割とある感じです。クルマのボディのような質感。

❽

暗めの銀色です。

❾



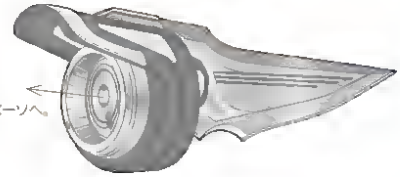
針の先端部分

間節パーツへ

⑩

刃はアーミーナイフタイプの
デザインになっています。

全体的に丸いデザインになっています。



関節パーツへ。

⑪

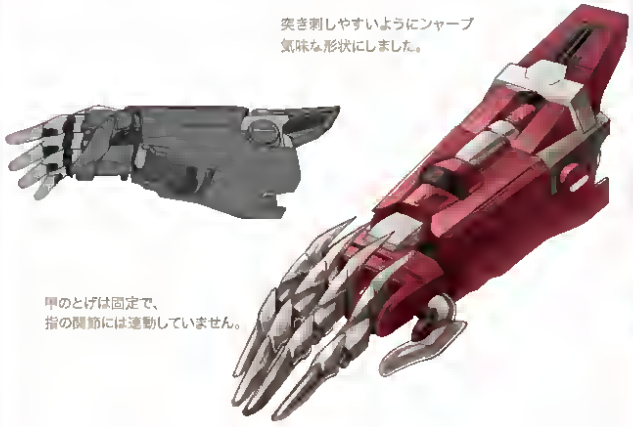
炎をイメージしたオレンジ系のカラーになっています。

⑫

包丁のダマスカス柄が
刃以外の箇所にも入っています。

⑬

突き刺しやすいようにシャープ
気味な形状にしました。



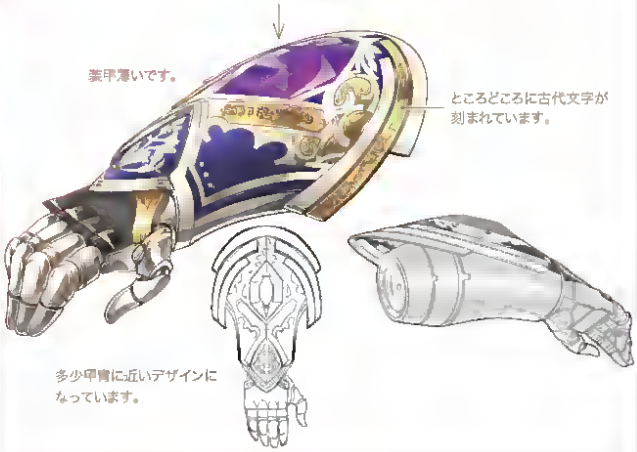
甲のとげは固定で、
指の関節には連動していません。

⑭

埋め込まれているクリスタルは綺麗に研磨されたもの
とは違って、若干荒削りなものになっています。

装甲薄いです。

ところどころに古代文字が
刻まれています。



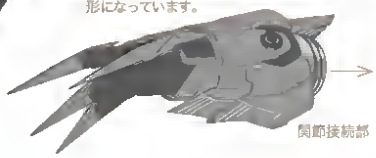
多少甲冑に近いデザインに
なっています。

⑮

※赤く入っているラインはとく
に光っているわけではなく、模
様として描かれています。

装甲薄いです。

関節方向に広がった
形になっています。

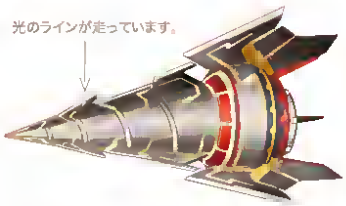


4本指です。

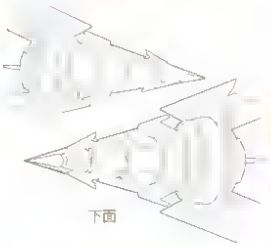
関節接続部

⑯

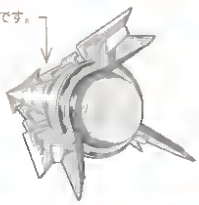
光のラインが走っています。



トリルに走っている溝は
螺旋構造ではなく、
円形をドリル先端側に
倒した構造になっています。



刃は3列です。



下面

RM&GADGET

❶

フレーム自体は金色、
弾倉やグリップは白や黒になります。
白は神聖なイメージ、黒はカラーを
締めるために使っています。

❷

カラーを青系に変更しました。
白い箇所は「Type L」と差を付けるため削除して[illegible]

白のと黒線でカラー構成をしています。
かなり地味です。

リロードは中折れ式に
変更いたしました。

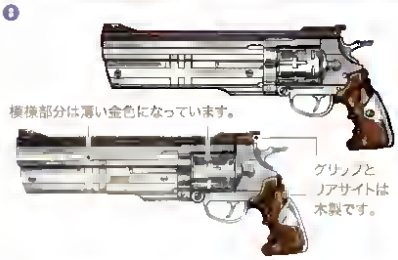
シリンダー部分の溝は
十字架模様に装飾されています。

❸

模様は白で、
その他は赤で構成しています。

一部グリップと
ラッチが黒く
なっています。

❹



模様部分は薄い金色になっています。

グリップと
リアサイトは
木製です。

HANDGUN[銃]

①モーセGV ②サーペントHB ③ヨルムンガンドRB ④ウロボロスWB ⑤エクスマグナ44 ⑥レミントNMN
⑦レミントNMA ⑧火式短筒 不知火 ⑨エクスキャノン50 ⑩バニッシャー ⑪ハレッタPK ⑫ハレッタEPM
⑬ロートブラスター ⑭魔石銃エクノート

❺

黒と濃い灰色でリボルバーの模様部分
のみが白くカラーリングされています。

❻

赤い武器が多いのと、属性がないというこ
ともあり、若干寒寄りにしています。黒いカ
ラー部分に黄色を追加して装飾の印象が
強めになっています。グリップのみ白です。

❼

❽

留め金が菊の形になっています。

火皿はふたが開いた状態で、
つねに撃てる状態になっています。

※左右でデザイン違います。

⑨

威力強化のため、ベンチレーテッドリブを追加
シリンダー部分にカバーが付いており、
十字模様が入っています(色付き)

⑩

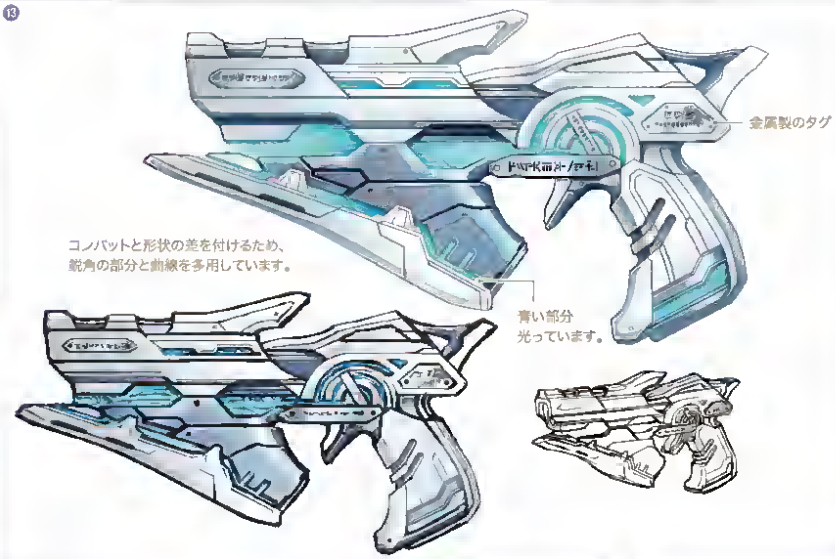
ハンマー
危険カラー配色にしてみました。
シリンダーなどの金属部分には、錆が付いていたり物騒な感じに仕上げています。

⑪

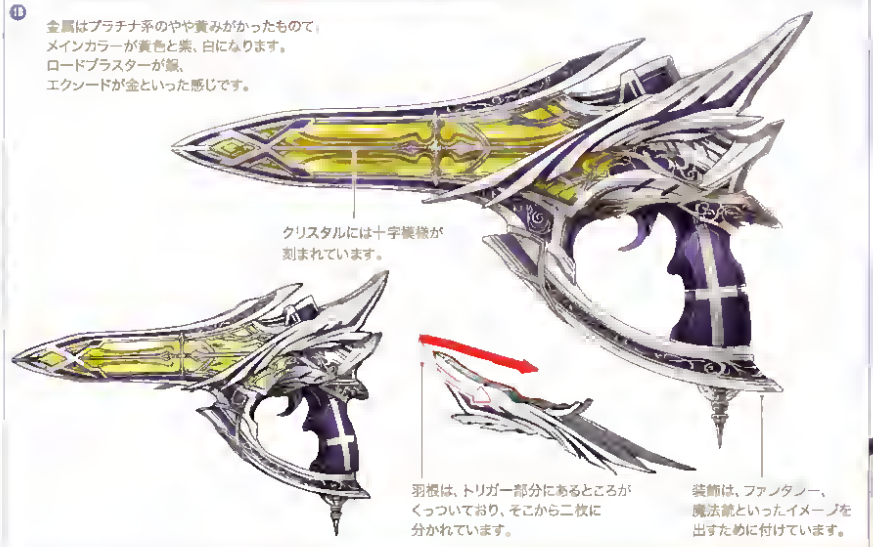
銃身はシルバーです。
フレームとスライドに文字と十字模様が入っています。
彫ったりしているわけではなく、描いてあるイメージです。

⑫

⑬


金属製のタグ
コンバットと形状の差を付けるため、
鋭角の部分と曲線を多用しています。
青い部分
光っています。

⑭


金属はプラチナ系のやや黄みがかったもので、
メインカラーが黄色と紫、白になります。
ロードブラスターが銀、
エクシードが金といった感じです。
クリスタルには十字模様が
刻まれています。
羽根は、トリガー部分にあるところがくっついており、そこから二枚に分かれています。
装飾は、ファンタジー、魔法銃といったイメージを出すために付けています。

RAPIER
[刺突剣]

①ダークレイヒア ②アビスレイヒア ③いばら姫 ④キャバノレイヒア ⑤女王蜂 ⑥エストック ⑦清心の晶剣 ⑧慈愛の晶剣 ⑨疑心の晶剣 ⑩暴虐の晶剣 ⑪グンフィエズル ⑫フルンティング ⑬神晶剣フレイヤ

⑦

⑦

③

④

⑤

⑤

⑦

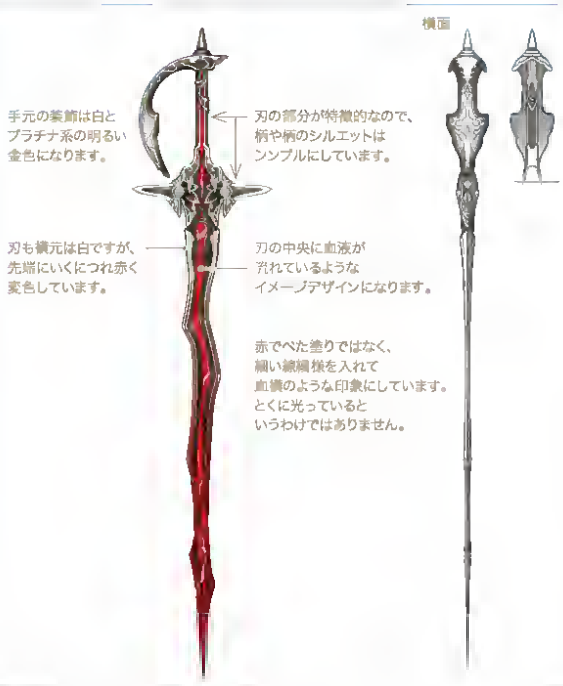
⑥

9

10

11

12



13

●武器に関しては、どんな種類と数が必要かということをセガさんから指定していただきました。あとはバトルプランナーのほうから、強化して派生するものや、属性バリエーションがいくつ必要かなどの声を調整しながら作っていきました。剣に関しては『ブレイド』が日本刀で、『アーク』では西洋剣がデザインのベースです。最初は伝説の武器をモチーフにしたものが多かったのですが、あまりこだわることはないということで、未来的なデザインのものも追加していきました。（メディア・ビジョン伊藤）

BAYONET
[銃剣]

①バンツァー ②トラグーン ③ヴァングウルフ ④クワサリー ⑤ファイアドレイク ⑥フィーンクス ⑦ヴァンダライズ ⑧竜爪銃ノークフリート

❶

金属系は黒です。
銃には木製の部分があります。

黒系の彩色との指示ですが、
トラグーンとの差がつけづらかったので
暗めのカラーを入れて
差別化をしてみました。

❷

銃身は黒で、金属類は茶ばんだものになっています。年季が入ったような感じです。

銃身部分にボリュームがあるので、
ヴァンダライズとの差を出すために
グリップ付近を大きく見せるような
シルエットにしています。

❸

とげの部分はモンスター等の骨、
それ以外のパーツは
金属になっています。

木製

剣はサーヘル状のもの
前回より太くしてあります。

持ち手部分有。最初から剣が備え付けられているという感じではなく、後から取り付けたような感じです。

❹

黄色と黄色のカラーにしてみました。
骨にはグラデーションがかかっています。

❺

骨の装飾部分は、
炎の様なカラーリングにしました。

木製板は白めのカラー（塗装された白
刃身は黒です

❻

こちら側は斬れないようになっています。

全体的に、
シルバーアクセサリーのような感じです。

銃身
（黒くて、炎の模様が描かれています。）

火属性とのことですが、赤系統の武器が多いので、黒い模様で、黒系統の印象が出ればと思います。
同じ強さのヴァンダラスが黒赤、こちらが白青といった具合です。
イメージとしては黒い炎のようなイメージです。

❼

電動カンライフルをカスタムしたような
デザインにしてあります。

前の方にボリュームをつけ、持ち手部分はシンプルにしています。（重心がえらいことになりそうですが　）

マガジン

刃はサバイバルナイフ予の
ものです。

刃は段差がついています。

❽

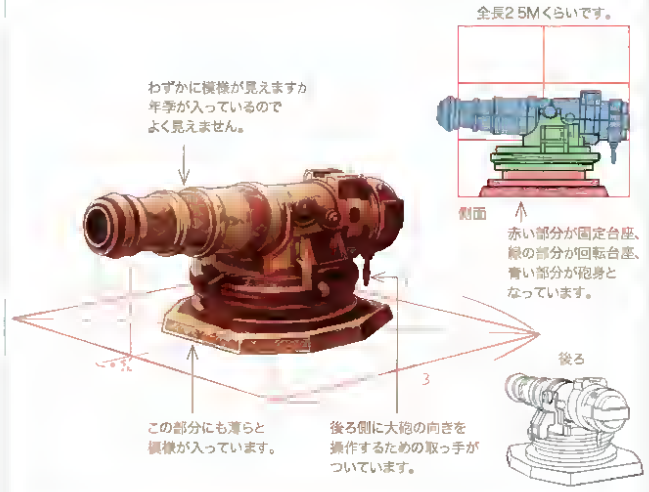
補足　銃身下の刃はこんな感じです。

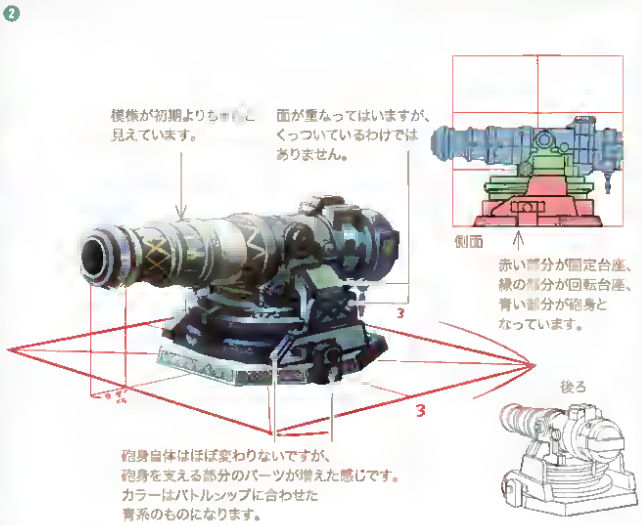
■銃身下に3枚目の刃がついています。

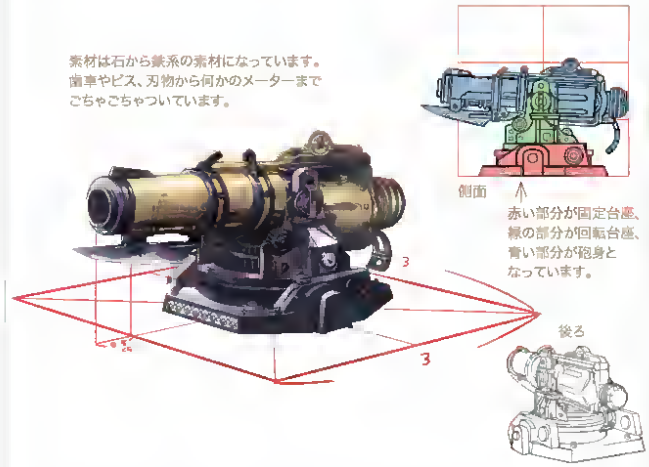
銃身側面の刃よりも
外側になります。

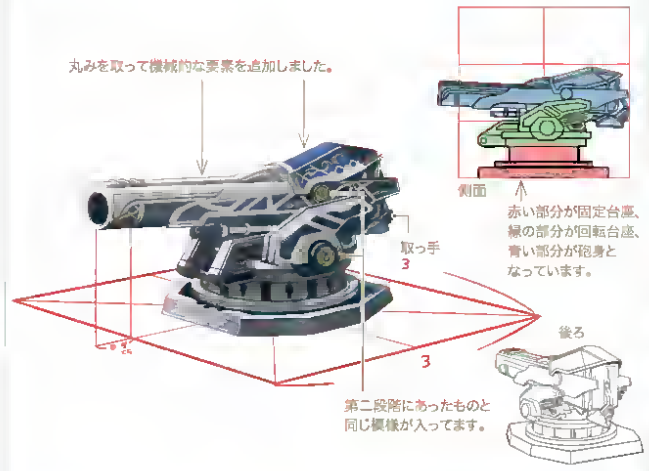
BATTERY
[砲台]

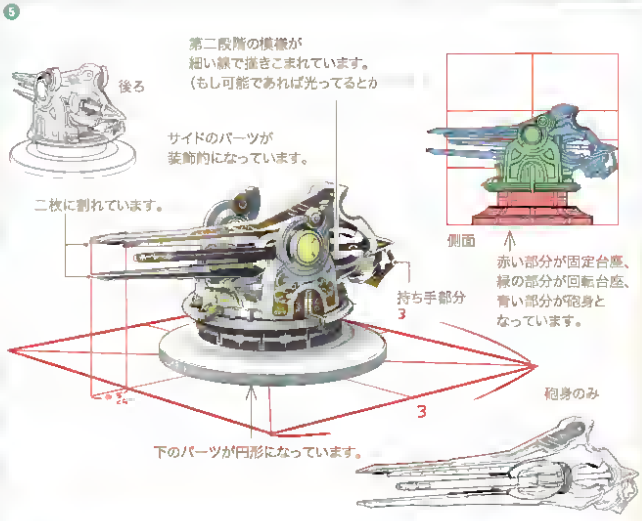
1 エンノエントキャノン　2 リ[illegible]
3 リボルバーキャノン　4 ハ[illegible]
5 レールキャノン











Enemy 強敵・設定画

OHC
[異形の巨人 オウク]

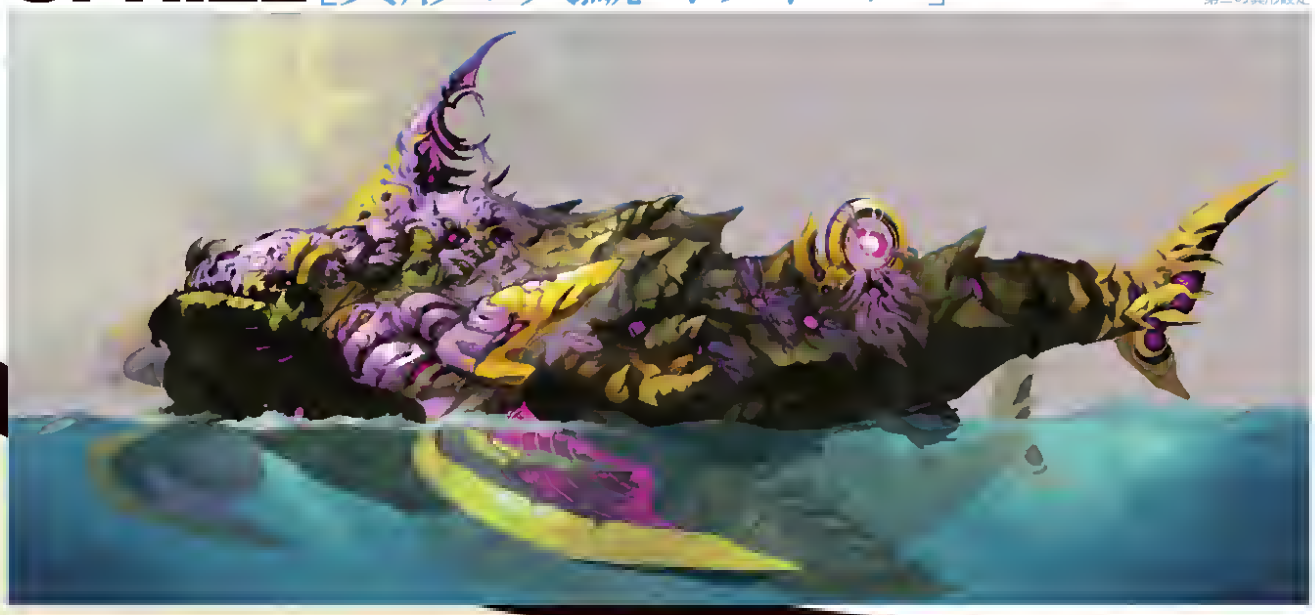
第一の異形設定

PHALEG
[異形の奇蝶 ファレグ]

第三の異形設定

OPHIEL [異形の大鯱 オフィエル]

第二の異形設定



HAGGITH
[異形の妖華 ハーギス]

第四の異形設定

ARATORON
[異形の怪蟲 アラトロン]

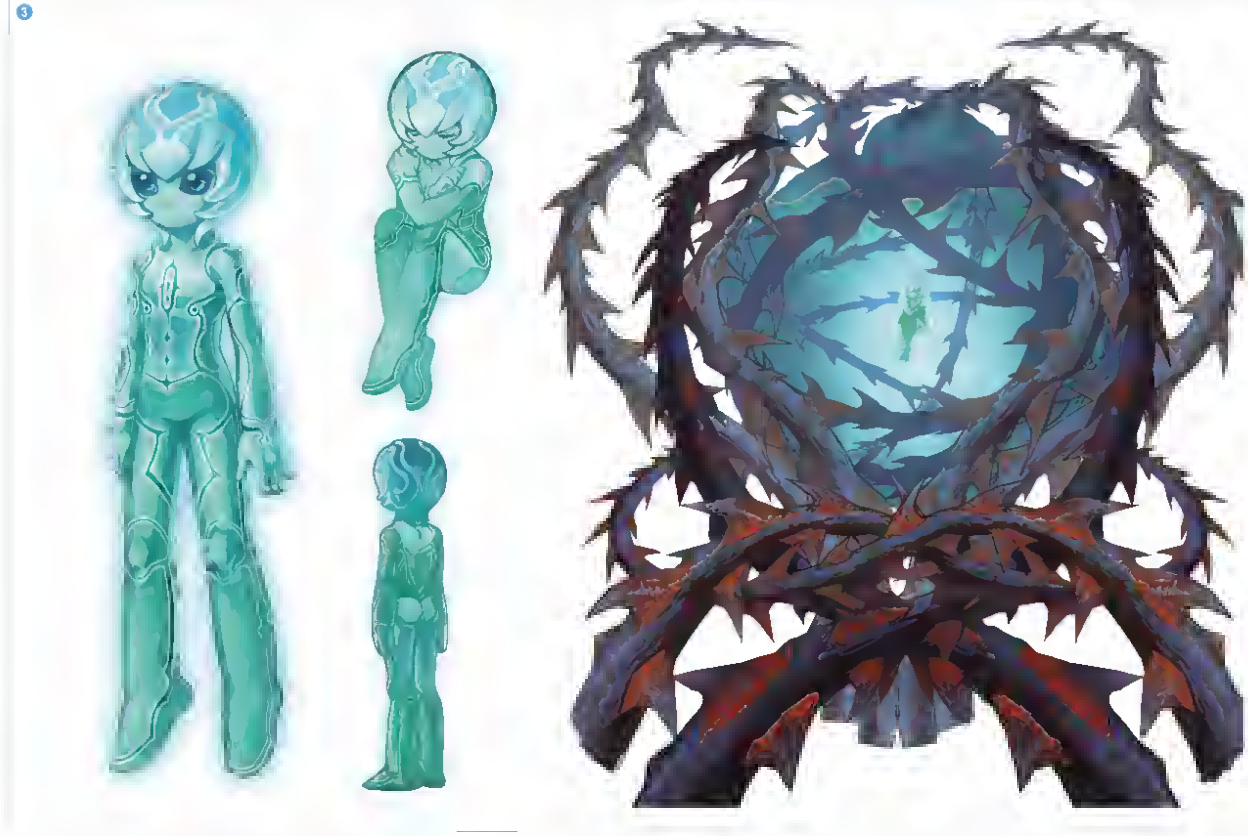
第五の異形設定

BETHOR
[異形の天使 ベゾール]

第六の異形設定

❷

●異形に関しては、ディレクターの小澤さんから「巨大になることで違和感を覚えるもの」というリクエストがありました。最初は人の形をした案だけだったのですが、魚や蝶などはいろんな案を作ってみて"気持ち悪い感"を探りました。終末の巨人の最終形態については、本来は自分では消えたいと思っている、か弱い存在というイメージを表現したものです。(メディア・ビジョン伊藤)



AVALON
[終末の巨人]

終末の巨人第一形態設定　②終末の巨人第二形態設定　③終末の巨人第三形態設定

FE-0D DTHOR
[FE-0D Dトール]

FE-0D Dトール設定

Chibit☆しゃいにんぐ

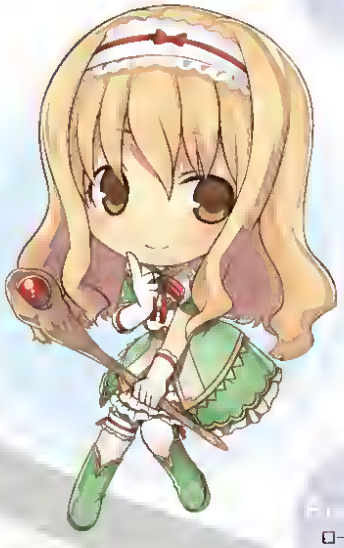
Special Gallery Chibit☆しゃいにんぐ

ここでは『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』に登場したキャラクターたちの"ちびキャラ"イラストを紹介。もとのキャラクターが持つ特徴が見事に表現されている。すべて、イラストレーターの、とあざ氏(アルジャーノンプロダクト)の手によるものだ。

サクヤ

アルティナ

ユキヒメ



ローゼリンデ

エルミナ

ミスティ

シャノン

ジンガ

フリード

『シャイニング・アーク
コンプリートガイド』用
描き下ろしイラスト

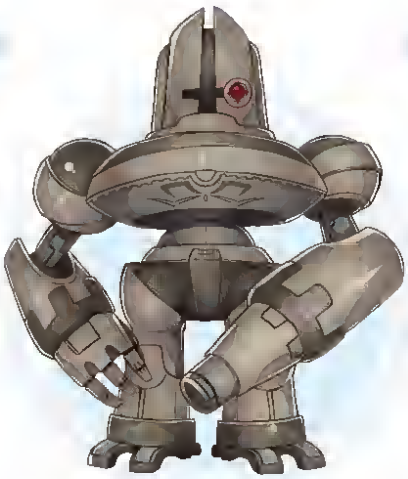
バニス

『シャイニング・アーク
コンプリートガイド』用
ラフ案

Special Gallery LITTLE Shining Characters

キルマリア

アダム



ヴァイオラ

レヴィン

ベルベット

セラフィム

Shining Blade & Ark Special Interview

・・・スペシャルインタビュー

Shining Blade & Ark

Special Interview Part1

澤田 剛 × Tony

2004年に発売された『シャイニング・ティアーズ』以来、澤田氏とTony氏がタッグを組んだ『シャイニング』シリーズは5作を数え、2013年にはついに満9年を迎えることとなった。まずはおふたりに、この9年間の思い出と"Tonyシャイニング"のキャラクターデザインについて語り合っていただいた。

澤田 剛
Tsuyoshi Sawada
株式会社セガ
第三CS研究開発部所属
『シャイニング』シリーズの総合プロデューサーとして活躍。Tony氏を新たなキャラクターデザイナーとして抜擢し、連続してヒット作品を生み出してきた『シャイニング』シリーズのキーマン。

Tony
宮城県仙台市出身のイラストレーター。広告デザインやゲームメーカーのデザイナーを経て、フリーのイラストレーター、キャラクターデザイナーとして活躍。その繊細で美麗なキャラクターイラストに魅了されたファンから、絶大な支持を受けている絵師。

●キーマンふたりの出合い

――2014年には、いわゆる"Tonyシャイニング"としての満10年目を迎えるわけですが、おふたりにとって、この10年はどのような日々でしたか？

澤田：まあ、さすがに10年間毎日会っていたわけではないですが、Tonyさんとやってきたいろいろなことが、あっという間に過ぎた感じでしたね。

Tony：そうですね。ゲーム以外だけじゃなく、アニメ化などいろいろな展開がありましたよね。

澤田：じつはTonyさんのアトリエが近くに移転して、(距離的、時間的に)顔を出しやすくなりますので、これまで以上にコミュニケーションが取りやすくなりますね。デザインの進捗状況を毎日見にいけるかな(笑)。

Tony：それはそれで、ちょっと恐いですけどね(笑)。

――10年といっても、おふたりの出合い自体はもう少し前なのですよね？

澤田：そうです。初めてTonyさんにコンタクトを取ったのは……2001年ごろだったかと思います。

――澤田さんから直接Tonyさんに打診メールをされたとか。

澤田：はい。TonyさんのWEBサイトから直接メールしました。

――その当時のTonyさんはお忙しかったのですか？

Tony：フリーになって5、6年経っていたころで、それなりに雑誌のイラストの仕事などをしていて忙しかったですね。まだ仙台でやっていたころです。

澤田：『シャイニング・ティアーズ』(※1)の最初のころも、仙台にいるTonyさんとのやり取りでしたね。

Tony：ええ。ただ、本格的に作業を始めるまでは、かなり間が空きました。

澤田：じつは初めてTonyさんにお会いしたときの僕は、『シャイニングシリーズ復活プロジェクト』(※2)の全体プランの調整をするような立場で、直接『ティアーズ』の現場を担当する予定ではなかったのです。

――そうだったのですか。

澤田：いろいろと事情があって、『ティアーズ』の制作が1年以上止まっていたために、僕が現場を直接見ることになったのです。

Tony：そうでしたね。実際、僕も個人的にドタバタとしていた時期で…… なんだかいつもドタバタしていますけど(笑)。本格的に『ティアーズ』を始めようというころに、僕が東京に引っ越しするタイミングと重なったんですよね。

――では、Tonyさんがキャラクターデザイナーに決定してから発売までは、ある程度時間がかかったわけですね。

Tony：そうですね。足掛け3年くらいはありましたか。

澤田：実作業的には2年くらいでしたが、トータルではそれくらいですね。

●初期のキャラクターデザイン

――最初のキャラクター発注はエルウィン(※3)だったのですよね？

澤田：最初は「エルフ・女・狩人」という、アバターキャラのような発注でした。

Tony：そうでしたね。職業だけで、名前はなかったです。

澤田：最初は、オンラインRPGのように自分のキャラクターを自由に選べるような、ストーリーよりもゲーム性重視のRPG企画だったのです。僕が入って企画内容の変更をした際に、よりキャラクター寄り、物語寄りの内容にすることにしました。まずはエルウィンという名前をつけてシナリオを考えてという感じで、ほかのキャラクターも設定を作っていきました。

――当時の澤田さんからのリクエストは、どんな感じだったのですか。

Tony：キーワードとなる言葉を複数提示されました。職業であったり武器であったり、種族、性格、あとは色のイメージ……このやり方は、基本的にいまでも変わらないですね。

澤田：あのころは、お互いに手探り状態で作っていた感じでしたよね。『ティアーズ』のときは、僕もTonyさんもかなり悩みました。

Tony：そうでしたね。過去の『シャイニング』シリーズとの関係も気になりますし、どこまで僕らしさのようなものを出していいのかなと苦しみました。

澤田：僕自身もそうだったのですが、『シャイニング』シリーズの遺伝子をどこまで受け継ぐべきなのかの葛藤がありました。獣人の扱いなんかもかなり悩みましたよね。

Tony：長く愛されているシリーズのイメージを、まったく無視する勇気はありませんでしたからね。

――『ティアーズ』の成功を受けて、『シャイニング・ウィンド』(※4)でのデザインに変化はありましたか？

澤田：このあたりで、セガとしても吹っ切れたというか、Tonyさんに全面的にお任せしていこうとなりました。

Tony：澤田さんからそういったお言葉をいただけたので、もう自由にやらせてもらおうという気持ちになれました。だから、『ウィンド』ではかなり気が楽になりましたね。

――『ウィンド』あたりからは、プレイヤーの方から"Tonyシャイニング"という呼ばれ方もするようになり、かなり反響が大きかったのでは？

Tony：そうですね。覚えてもらえてうれしい限りでしたよ(笑)。僕なりに『シャイニング』シリーズに新たなイメージを加えて、ファンを増やすにはどうすればいいのか試行錯誤しながらでしたからね。

澤田：『シャイニング』はセガの看板RPGのひとつでしたし、なかなか変化を受け入れにくい層もいらっしゃるのですが、僕たちは、あらたな若い層に向けた新時代のシャイニングを作るという強い意思をもってやってきましたね。

● シャイニング・ハーツ』から『ブレイド』&『アーク』へ

――『シャイニング・ハーツ』(※5)では、それまでの『シャイニング』シリーズとはデザインイメージが異なる印象を受けました。

澤田：『ハーツ』の設定資料集で語っているのですが、『ハーツ』はもともと『シャイニング』シリーズから離れる予定のプロジェクトでした。だから、過去にとらわれる必要がなかったので、Tonyさんにはさらに自由にやっていただきましたね。

Tony：たくさんのキャラクターを描きましたし、いままでと違って牧歌的な雰囲気の世界に合わせたキャラクターデザインが新鮮でした。

――人数は多いですが、デザインしていて楽しかったわけですね。

Tony：はい。ただ、主人公であるリッ

クだけは苦しみました。世界観と整合性を取るのがなかなか難しくて……。戦士っぽいイメージなのにパン屋で働くという設定に悩みましたね。OKが出たあとも「本当にこの格好でパン届けるの？」と思っていました。

――『ハーツ』のヒットを受けて『シャイニング・ブレイド』、『シャイニング・アーク』と立て続けにタイトル発表となりました。

澤田：僕自身、『ウィンド』のあとは、しばらくシリーズの展開から外れていた時期もあったのですが、今度は本来『ウィンド』のつぎにやろうと思っていた内容をやるつもりだったので、『ハーツ』の内容にも仕込みをしておきました。

Tony：とくにサクヤさんですよね。『ウィンド』の設定資料集の中でお披露目した彼女が活躍する機会を狙っていましたから。

澤田：じつは『ブレイド』のベース設定は、『ウィンド』の開発が終わった直後にはできていました。歌姫が中心にあることもすべて。オールスターキャラでいくことも決めていました。それにピッタリなゲームシステムで当てはめることができたので、『ブレイド』は日の目を見ることができたのです。

Tony：新旧のキャラクターが一堂に集まる内容というのは、僕にとっても集大成のような感じでうれしかったですね。

澤田：『ブレイド』は登場キャラクターがかなり多かったのですが、山田まさあきさん（※6）とMinat'sさん（※7）という、おふたりのイラストレーターさんとうまく分担する体制を構築できたのも成果のひとつでしたね。

Tony：獣人なんかも自分で描きたい気分なんですけど、さすがに全部描くのは時間的に無理なので、助かってます。

澤田：Tonyさんは、シャイニング以外の仕事も忙しいですからね。それに、僕は若い人が活躍する機会を設けるのって大好きなのですよ。なかば強引に実戦投入するんですけど、ぐいっと成長してくれるとうれしいし、今後も助かるので。

●Tonyキャラクターの3Dモデル化 新キャラクターの構想

――『ブレイド』では、ゲーム内のキャラクターが3Dモデル化されましたが、デザインするうえでの苦労はありませんでしたか。

Tony：モデリングの制約で髪の毛の長さや衣装の一部を変更することはありましたけれど、デザインそれ自体で苦労するようなことはなかったです。

澤田：PSPというハード環境で、開発のメディア・ビジョンさんがとてもキレイに表現してくれましたね。

Tony：3D化ということもそうですが、頭身の高いキャラクターが動くということが、とにかくうれしかったんですよ。プレイヤーの方からも、「Tonyイラストなのにゲーム内ではデフォルメ頭身になってしまうのが残念」とよく言われたんです。僕自身も、3Dでリアル頭身のキャラクターが動くのを見てみたかったですから。もちろん、昔ながらの2Dチビキャラクターのゲームも好きなんですけどね。

――ファンとしては、そろそろTonyさんのキャラクターが高精細3Dで動くところを見たいと思っているのではないでしょうか？

Tony：そうですね（笑）。

澤田：本当の意味でのTony絵が動き回るゲームというのは、みなさんも期待されているところですから、ぜひ実現させたいです。

――気が早いですが、新作に向けて、新たなキャラクターなどの構想はありますか？

Tony：じつは、コンセプトにとらわれずに、普段からけっこう自由に新キャラクターを考えているんですよ。

澤田：もちろん企画が決まってから考えるキャラクターもいるんですけれども、それ以前に「こういうキャラクターやりたいなあ」と、ふたりであああだこうだ言いながら、構想と言いますか普段から話をしているんです。

Tony：いろんなキャラクターを考えていますよね。だから新キャラクターですごく苦労するということは少ないほうだと思います。

澤田：『アーク』のキルマリアなんかはその代表的なもので、かなり以前から「こんなキャラクターいいよね」って考えてもらっていたものなんです。個人的には、小説とかスピンオフ作品の主人公にしたいと思っていたくらいで（笑）。それぞれのキャラクターのコメントでもお話ししましたが、じつは出自が別のキャラクターというのはけっこういます。

――普段からアイデアをストックしているのが活きているんですね。

澤田：ははは。ただ、やはりTonyさんとインスピレーションが合うというか……伝えた僕の意図に、ほぼ合致したものが一発で上がってくるんですよ。

――それはもう、すごい信頼がありますね、おふたりのあいだに。

澤田：Tonyさんが描くどんなキャラクターがプレイヤーのニーズに沿うのか、衝撃を与えるのか、ということを考えて、それをつねに意識して相談しているわけです。「このキャラクターを出したらプレイヤーはどんな反応をするかな」……と。まあ、思っていたのと違う反応のこともありますけど（笑）、それはそれでおもしろいんですよ。

――おもしろくもあり、ちょっと怖くもありそうです（笑）。ちなみに、おふたりの構想のなかには、現在進行形のものもあるのですか。

澤田：Tonyさんの描く新しいキャラクターを楽しみにしてくださっている方にも、『シャイニング』の新作を気にしてくださる方にもお応えできるよう、先々のことを構想中です。Tonyさんのアトリエが近くなると、いまよりももっと相談がしやすくなりますね。

Tony：そうですね。

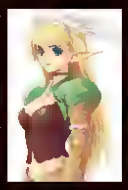
――意味深です（笑）。本日はありがとうございました。

2013年5月
Tony氏アトリエにて

※1 『シャイニング・ティアーズ』
2004年11月にプレイステーション2用ゲームソフトとして発売。Tony氏がはじめて『シャイニング』シリーズのキャラクターデザインを手がけた記念すべき作品。

※2 『シャイニングシリーズ復活プロジェクト』
セガの家庭用ゲーム機メガドライブで発売されて以来、多くのファンを魅了したRPGである『シャイニング』シリーズを、ソフトメーカーとなったセガが新たなブランドとして復活させようという計画のこと。

※3 エルウィン
『シャイニング・ティアーズ』のヒロインで、森の国・フォンティーナの王女であるエルウィン・ラナ・シルフィス。『シャイニング・ウィンド』、『シャイニング・ブレイド』、『シャイニング・アーク』にも登場する。



※4 『シャイニング・ウィンド』
2007年5月にプレイステーション2用ゲームソフトとして発売。『ティアーズ』の1年後という時代設定で、夢幻大陸エンディアスのリーベリア地方が舞台となった作品。

※5 『シャイニング・ハーツ』
2010年12月にプレイステーション・ポータブル用ゲームソフトとして発売。当初は『シャイニング』シリーズから離れ、Tony氏キャラクターデザインによる完全新作として開発されていたとか。

※6 山田まさあき氏
Tony氏率いる制作集団アルビオンワークスに所属するイラストレーター。『シャイニング』シリーズでは獣人やメカ系の担当として活躍。

※7 Minat's氏
『シャイニング』シリーズでは、多くのNPCキャラクターや衣装デザインなどを担当するイラストレーター。

Shining Blade Ark

Special Interview Part 2&3

シャイニング・ブレイド × シャイニング・アーク

Shining Blade × Ark

「シャイニング・[illegible]シャイニング・アーク（以下、アーク）の開発では、こ[illegible]きたプロデューサーの澤田氏に加え、セガからディレク[illegible]ューサーの三神氏が参加。この3人に加え、開発元で[illegible]えた大座談会の模様をお届けする。

Special Interview Part 2

Shining Blade

スペシャルインタビュー Part2

「シャイニング・ブレイド」開発秘話

――本日はお忙しいなか、お集まりいただきまして、ありがとうございます。澤田さんのプロデュースによる『シャイニング』シリーズで、これだけの大人数によるインタビューは初めてではないでしょうか。

澤田：そうですね、にぎやかですね。これだけいるなら、僕があまりしゃべらなくてもいいですね(笑)。

――それは困ります(笑)。それではまず、『ブレイド』の話からお尋ねしていきます。そもそも、『ブレイド』の企画が立ち上がったのはいつごろだったのでしょうか。

澤田：原案はかなり前からあったのですが、『戦場のヴァルキュリア3』(※1)を作っていた小澤や三神がシャイニングの開発に参加してくれたのは、2011年の初頭だったと思います。そこから本格的な開発が始まった感じだと思います。

――『ブレイド』は、Tonyさんのデザインによる『シャイニング』シリーズのキャラクターがたくさん登場する、オールスター的な一本になりましたね。もちろん、なったというよりも、狙われたものだと思いますけれども。

澤田：この構想自体は「シャイニング・ティアーズ」(以下、『ティアーズ』)、「シャイニング・ウィンド」(以下、『ウィンド』)のころから考えていたものなんです。その企画実現に向けて、いろいろ動いていた時期もありました。

――それは、『ブレイド』の前作である『ハーツ』が作られるよりも前のことですか？

澤田：そうです。でも、社内的にいろいろな動きがありまして、別の完全新作を制作することになったんです。

――それが『ハーツ』ですね。

澤田：そうです。当初は『シャイニング・ハーツ』という名前ではなかったですけどね。最終的には『シャイニング』シリーズでいくことになったので、このタイミングで、以前から企画していた『ブレイド』をやろうと考えたわけです。

――『ブレイド』からは、小澤さんや三神さんたち、セガの社内スタッフといっしょに制作を進めていかれたわけですね。

澤田：はい。『ハーツ』までは、ほとんど社外の開発チームと僕が直接やり取りしながら進めていましたので、第三CS研究開発部(以下、CS3研)のスタッフといっしょにプロジェクトを立ち上げていったのは初めてです。

――それは『シャイニング』シリーズに、新たな血を採り入れようという意図があったのですか？

澤田：そうですね。Tonyさんがキャラクターデザインするシャイニングがわかる人間が社内に僕しかいないというのは、キツい部分もありましたからね。『ブレイド』から参加してもらって、『アーク』からは、小澤と三神に全面的に任せています。

新しい戦闘エンジンの採用

――『ブレイド』の戦闘エンジンは、セガの別のタイトルで使われていたものがベースとなっているそうですね。

小澤：CS3研として、それまでのタイトルで培ってきたゲームエンジンを、違った形で別のタイトルに活かせないかと考えていました。

――長く積み上げてきた蓄積があって、そのうえで『ブレイド』ではRPGとのマッチングが計られた感じですね。

澤田：はい。個性的なバトルシステムをシャイニングなりの生かし方、進化を考えてみることにしました。

――前作とガラッと変わりますから、冒険ではありませんか。

澤田：そもそも『シャイニング』シリーズは、毎回ゲームシステムを変えていましたからね(笑)。

――そこは、プレイヤーとしても「つぎ

※1　『戦場のヴァルキュリア』
2008年4月にプレイステーション3用ゲームソフトとして発売された作品。小澤氏は全作品の開発に携わり、三神氏は2011年発売の『戦場のヴァルキュリア3』の開発に参加している。

※2 『ワイルドアームズ』
1996年12月にプレイステーション用ゲームソフトとしてソニー・コンピューターエンタテインメントによって発売された作品。メディア・ビジョンが開発に携わり、RPGの傑作として多数のシリーズ作品が制作された。

※3 『シャイニング』フィギュア
『シャイニング』シリーズに登場したTony氏デザインのキャラクターのフィギュア。現在、制作・販売されているものだけでも80種類を超える商品が存在し、キャラクターフィギュアの一大カテゴリーとして人気を博している。

※4 『シャイニング・フォース 神々の遺産』
1992年3月にメガドライブ用ゲームソフトとして発売。いわゆる『レトロ シャイニング』シリーズとしては第二弾にあたる作品。タクティクスRPGというシミュレーション要素を持った戦略性の高いゲーム性で、大ヒット作品となった。

はどうなるのか？」と楽しみにしている部分でもありました。

メディア・ビジョンの参加と3Dモデル化

――『ブレイド』からは、メディア・ビジョンのみなさんといっしょに開発することとなりましたね。

小澤：以前からお付き合いがありまして、ノウハウを十分持っていらっしゃったということもありますが、何よりメディア・ビジョンは『ワイルドアームズ』シリーズ（※2）で知られるように、RPGに強い会社なので、『シャイニング』にもいいシナジー効果が生まれるのでは、と考えました。あと澤田としては、"Tonyさんの描いたキャラクターが3Dで歩き回る画面"に興味があったようですね。

――3Dモデル化は、プレイヤーもかなり関心を持っていましたね。待っていた、と言ってもいいでしょう。

澤田：よりキャラクター寄りのコンセプトになりますからね。初めて3Dモデル化に挑むということで、Tonyさんもかなり期待していました。

――『シャイニング』シリーズ制作のお話があったときはどう思いましたか。

メディア・ビジョン（以下MV）小林：以前の仕事を評価していただいたということで、ありがたいと思いました。どちらも、セガの人気作となっているシリーズです。それに小澤さん、三神さんと続けてお仕事ができるということで、スムーズに進められそうだとも感じました。

――やわらかく繊細な描線、美しくなおかつ優しさを感じる色彩が魅力的なTonyさんのキャラクターを、3Dモデル化するのは簡単ではなさそうです。

MV伊藤：最初はTonyさんのキャラクターの繊細なタッチが、PSPの性能でうまく表現できるかどうか、不安な部分もありました。ただ、スタッフがアップしてきたモデルを見て、「いける！」と手応えを感じました。

――具体的には、どのようなことに注意してモデリングするのですか。

MV伊藤：携帯ゲーム機は画面の解像度が低いですから、Tonyさんの繊細なタッチや水彩画的な色味をそのまま当てはめると、ボケた感じに見えてしまうんです。だから、それを補うというと変ですが、ラインや色味などをシャープにする必要があります。そういった処理をかけながらも、全体として見たときにしっかりと"Tonyキャラクター"に見えるように調整していくわけです。

――うーん、きっとセンスが問われるトライの積み重ねなのでしょうね。澤田さん、できあがってきたモデルを見ていかがでしたか。

澤田：最初アップしてきたものを見たときは、何よりも3Dでちゃんと動いていることに感動しました。モデルもよくできていたので安心しましたね。

三神：我々もフィギュア（※3）で立体のTonyさんキャラクターを見たことがあるわけですが、それと比べても「ああ、ちゃんとTonyさんのキャラクターだ」と。みんな納得していましたね。

――『ブレイド』は、それまでの『シャイニング』シリーズの発売スパンと比べても、短期間でのリリースでしたね。プレイヤーとしては、ストレートにうれしいことでした。

澤田：最近はこのくらいのペースで次回作が出るタイトルが多いですからね。とはいえ、Tonyさんにキャラをたくさん描いてもらうのが大変でした。

――背景やバトルステージ、モンスターなど美術設定は、メディア・ビジョンで担当されたわけですね。

MV小林：そうです。小澤さんからの指示をもとに、こちらで各担当別にデザインを起こしていきました。

――美術関係に関しては、セガ側から細かく指示を出されたのですか？

小澤：メディア・ビジョンが美術関係にも強いことを認識していましたので、あえてリクエストを具体的にしすぎないようにして、あがりを楽しみにしていた部分はありました。

――メディア・ビジョン側の開発進行はスムーズにいったのですか？

MV小林：いえ、かなりドタバタしました（笑）。その経験が『アーク』のときに生かされたと思います。

――フォースソングというシステムを導入したのは、どういう狙いでしたか。

澤田：これだけたくさんのキャラクターが出てきて、言ってみればお祭り的な楽しみかたもあるゲームですから、そのにぎやかな部分を盛り上げたいと思ったのが最初ですね。

――歌は戦闘に密接に関係する部分で、戦術を考えるうえでも重要な位置づけだと感じました。

澤田：かなり試行錯誤した部分ではありますが、いい感じにまとめられたと思っています。

『シャイニング・ブレイド』のコンセプト

――そもそも『ブレイド』のコンセプトとは、どういったものだったのですか。

小澤：戦記もので大勢のTonyさんキャラクターが登場する、というのが最初に澤田から託されたことでした。

――『ブレイド』では、かなりの人数の仲間が使えますよね。

澤田：新旧のキャラクターを混ぜて登場させて選択肢を多くすることで、過去作のプレイヤーにも新たなプレイヤーにも楽しんでもらえるようにしたかったんですよ。

――なるほど！

澤田：『ブレイド』でプレイヤーのみなさんに提示したかったのは、「自分好みのパーティで楽しんでください」ということだったんです。

――そういう狙いがあったのですね。

澤田：プレイヤーによっては、全員女の子にしてみたり、獣人だけだったり……人それぞれのプレイスタイルで楽しめる一本になったかなと思います。

――小澤さんは『ブレイド』から参加されたわけですが、登場キャラクターが多いな、と感じましたか？

小澤：いえ、私が前にやっていた『戦場のヴァルキュリア』シリーズも、大量のキャラクターを扱うゲームだったので、多すぎるとは感じなかったですね（笑）。むしろ、『ブレイド』の戦闘システムと相性がいいのでは、と考えていました。

――個性のあるキャラクターが多いわけですが、シナリオ的にはたいへんではなかったですか。

澤田：そうですね。さすがにひとりひとりのエピソードを、ガッツリ深く掘り下げるのは難しくなります。『ブレイド』ではそれよりも、オールスター的な雰囲気を楽しんでいただくことを優先させました。

――過去作の主人公も登場するわけですからね。キャラクターごとの個人ストーリーも楽しめました。

澤田：じつはですね、最初の『シャイニング・フォース 神々の遺産』（P218※4）では、30人のキャラクターから12人を選べたんです。それを意識したところもあるんですよ。

――そうだったんですね。ところで、『ブレイド』のひとつ前の、『ハーツ』の要素も活きていますね。

小澤：『ハーツ』にあったパンの要素は残したかったんです。ただ、『ブレイド』は戦記もので、のどかにパンを焼いているという状況ではないですから、アイテムとして残す程度にとどめてあります。

澤田：『ブレイド』以前からそうなんですが、"Tonyシャイニング"には一般的なファンタジーRPGにない設定要素を盛り込むことを、つねに心掛けているんですよ。

――どういった要素ですか？

澤田：現実世界からファンタジーの世界へ召喚されるとか、ファンタジーRPGなのに学園もの要素が入っているとか……ある種、"中二病"的な世界ですね（笑）。ライトノベルやアニメなどではしばしば見られる設定ですが、ゲームでは、正統的なファンタジーと組み合わせることは少ないと思います。『ブレイド』の後半で『ウィンド』の三人のヒロイン（※5）を制服で登場させたのは、そういうインパクトを感じてもらいたかったからです。

――主人公のレイジがカノンの弟だということは、途中までわからなかったです。

澤田：レイジがエルデから召喚されるくだりは、小説で補完していますね（※6）。ただ、"中二病"的な要素は好き嫌いが分かれる部分でもあるので、あまり前面に押し出しすぎないようには注意しています。

――澤田さんが長らく温めていた企画である『ブレイド』が発売されて、感慨深いものはありましたか。

澤田：そうですね、制作進行はかなりバタバタしましたけれども。ただ、小澤たちに参加してもらってうまくやれたので、手応えをつかめたと思います。すぐに『アーク』の制作が控えていたので、みんなホッとひと息というような余裕はなかったですけれどね（笑）。

――なるほど。それではそろそろ『シャイニング・アーク』のお話に移りましょう。引き続きよろしくお願いします。

※5　三人のヒロイン
ゲーム本編第7章で仲間に加わる、カノン、トウカ、アインのこと。彼女たちが着ている制服は、『シャイニング・ウィンド』でカノンとトウカが通っていた聖ルミナス学園のもの。

※6　小説で補完
2012年年6月にファミ通文庫から発売された『シャイニング・ブレイド 剣士たちの間奏曲』（加納新太著）のこと。ゲームでは描かれていなかった、レイジがクラントールへと召喚される前後の物語が描かれている。

Interviewee

澤田 剛
Tsuyoshi Sawada
株式会社セガ
第三CS研究開発部所属

『シャイニング』シリーズの総合プロデューサー。『シャイニング・ブレイド』からは、小澤&三神氏という社内スタッフとチームを組み、新たな『シャイニング』を創り続けている

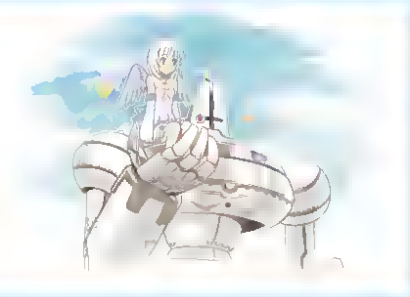
小澤 武
Takeshi Ozawa
株式会社セガ
第三CS研究開発部所属

『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』ではディレクターとしてゲーム開発全般に関わるポジションを担当。『戦場のヴァルキュリア』シリーズのディレクターとしても活躍。

三神 桂
Kei Mikami
株式会社セガ
第三CS研究開発部所属

『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』では、アシスタントプロデューサーとしてゲーム開発の進行および澤田氏の補佐役として活躍

※1、2 『シャイニング・アーク』のコンセプト下は、初期のゲームプレゼン資料で使用されていたラフイメージ。主人公とヒロインの関係や、ふんわりとした村での生活など、想像が膨らむイラストになっている。



●『シャイニング・アーク』のゲームコンセプト

――それでは『シャイニング・アーク』（以下、『アーク』）の話題に移らせていただきます。『シャイニング・ブレイド』（以下、『ブレイド』）は戦記ものということでしたが、『アーク』はどういうコンセプトでスタートしましたか。

小澤：基本的には『シャイニング・ハーツ』（以下、『ハーツ』）の雰囲気やコンセプトと『ブレイド』でやったものを、さらに洗練させて一本にするということです。

三神：『ブレイド』は戦記もの的なストーリーでしたので、それとは違うものを提供したいと考えました。大きくは、「牧歌的な雰囲気のファンタジーもの」という方向性がありました（※1）。

澤田：じつは『アーク』のコンセプトは、かつて構想した"ティアーズ"の立ち上げのころの初期案に近いものなんです。日々の生活が感じられる要素を入れて、のんびりとプレイできるタイトルにしようと考えていた時期があったんです。

――『ハーツ』では、当初そうしたものを実現しようと考えていたわけですよね。

澤田：そうですね。でも、『ハーツ』も『シャイニング』シリーズになることになって、いろいろと軌道修正した部分がありました。ですから『アーク』は、『ハーツ』の牧歌的な部分と『ブレイド』の戦闘システムの両方を、うまく融合させて一本にしてみたいと思ったわけです。

――『アーク』の世界観や登場キャラクターなどは、小澤さんにお任せしたのですか？

澤田：シナリオの展開に応じて相談しながら……という感じでしょうか。ただ、背景の色のイメージや基本となる世界観は、しっかりと伝えました。

――『アーク』制作における澤田さんの立ち位置には、それまでと違いがありますか。

澤田：『ブレイド』から環境が変わって、小澤たちにいろいろ手伝ってもらえるようになりました。それで、『アーク』ではある程度彼らのセンスに任せてみようとも考えました。

――『アーク』では、キルマリアとベルベットという人気キャラクターも生まれました。フリードとの恋愛的なエンディングを入れるということは考えませんでしたか。

小澤：そうしたコンセプトは、最初からありませんでしたね。今回は、あくまで主人公とヒロインの"ボーイミーツガール"のストーリーが主題となっています（※2）。ほかのキャラクターたちとの触れ合いを描くサブイベントは用意しましたが、それぞれのエンディングみたいなものをあえて作らなかったのは、そうした意図からです。

――天使という象徴的な存在がヒロインとして登場しましたね。

小澤：澤田から最初に提示されたコンセプトイメージです。"天使"という不思議な存在を中心に、神秘的な空間で展開する話を描きたい、という意向だったんです。それに、島、遺跡というキーワードも出ていました。

――そういったキーワードから、お話を作り上げていったわけですね。

小澤：はい。島、点在する遺跡、そこに現われる天使、さらにはそこが何かに襲われる……という言葉でスタートしていったわけです。

――イメージとしては、シリーズの外伝的な位置付けになりますか？

小澤：外伝というほど離れているわけではありません。

――なるほど、古代人の過去などエンディアスの謎に触れるようなお話も多かったと思います。

澤田：そうですね。そのあたりは無理に入れなくていいよと言ったのですが、頑張って入れてくれたという感じかな。

三神：小澤としては、まったく関係ないというスタンスはないだろう、という感じだったようですよ。

小澤：そうですね。『シャイニング』の名を冠して世に出す以上、それを避けて作るのは、『シャイニング』を待ってくれているプレイヤーのみなさんに不誠実だと感じましたので。

●ゲームシステムの進化と変更点

――メディア・ビジョンのみなさんも、『ブレイド』が終わってすぐに『アーク』の開発に移行されたわけですよね。

三神：『シャイニング』シリーズとしては2作立て続けて、短期間で頑張っていただいた感じですね。

MV小林：『ブレイド』を作ったことで、どういった作業をさきに進めておくと、スムーズにいくかなどがわかっていたので、『アーク』では、スタッフにはなるべくスタートダッシュをかけて作業をさせました。

――『ブレイド』が終わったあとで「次回作ではこれをやろう」といったことを考えてらっしゃったと思いますが、どうですか。

小澤：『アーク』の開発に入る前に、我々とメディア・ビジョンのみなさんで、お互い感じていた反省点や改善点

を話し合いましたね。

MV小林：『アーク』では、よりRPG感を出していきたかったということもあって、ゲームのテンポなどを、より軽快に進めやすくなるよう調整しました。

――複数の拠点を移動していく『プレイド』に対して、『アーク』ではひとつの村が舞台になりました。

MV合澤：『プレイド』では、タウン要素というものがほとんどなかったのですが、『アーク』では、しっかりと各施設を配置しなければならないので、プレイ感を大切にしながら調整しました。

――視点も大きく動かせるようになりましたよね。

MV合澤：プレイヤーの方がどこで立ち止まって見渡したときにも、アゼル村らしい雰囲気が味わえるように気を配っています。実術担当の伊藤から上がってきたイメージボードを参考に、いろいろなものを配置して、違和感なく楽しく歩き回ることができるようにしました。

――ストーリーの途中から、村の中での移動が楽になるなど、快適性にも配慮がされていると感じました。

MV小林：ありがとうございます。私自身も最近のゲームをいろいろプレイしているのですが、遊びやすさを追求することはとても大切だと改めて実感しています。

――ほかに、『アーク』で大きく変化を意識したことはありますか。

MV小林：『プレイド』では、武器を持ち替えませんでしたが、強化要素が入る『アーク』では、デザイン段階から徹底的に作り込みたいと思いました。

小澤：ああ、そうでしたね。

――武器に関しては、どなたが担当されたのですか。

MV伊藤：基本は僕が担当しました。あとは齋藤がかなり武器マニアなので、いろいろとアイデアを出してくれました。

――武器について、小澤さんからリクエストは出されましたか？

小澤：ほとんどお任せして、上がってきたものに調整をお願いしたくらいです。

――デザイン的な面で、『シャイニング』シリーズであることを意識されましたか。

MV伊藤：それは意外と考えなかったような(笑)。むしろ、あまり意識しすぎないようにしました。

小澤：はじめに、Tonyさんがイラストでキャラクターひとりにつきひとつ武器を提示してくださるので、それを取りかかりのイメージとしてバリエーションを作っていく感じですね。

MV小林：『プレイド』に比べてキャラクターが少ないので、少ない武器種でもプレイヤーが飽きにくいようにしたいとは思っていました。

――武器の設定画を見ると、かなりの数があったと思います。これを持ち替えさせるわけですから、プログラマーの方はたいへんじゃないですか？

MV小林：いや、うちのプログラマーはみんなこういうのを喜ぶほうで(笑)。むしろデザイナーがこんなに作るのかって悲鳴を上げていましたね。武器に関しては、『プレイド』の倍近くリソースを割り当てていますので、細かな模様まで表現できるようになりました。

――バトルフィールドのマップで、『プレイド』から変えている点はありますか。

MV齋藤：『プレイド』のときに、ちょっと狭いと感じた部分があったので、全体的にちょっと広くしてあります。

――そう言われてみると、道の幅も広がっているような……。

MV齋藤：『アーク』では、サイズの大きな敵がフィールドに登場しますので、それがちゃんと通れるように設計をしています。また、デュオを組んでいるときに、後ろをついてくるキャラクターが地形に引っかかりにくいようにしました。

――釣り、素材、そしてパンづくりと、生活感を感じさせてくれる要素(※3)は、プレイの時間配分とか、素材の入手難度とか、バランス取りがたいへんではないですか。

MV合澤：そうですね。最終的にはパンに集約させる方向だったのですが、素材がかなりの数になってしまいましたので、その流れをうまく作るのがたいへんでした。

――レアな魚の出現率はどうですか。

MV合澤：1%変えるだけで、釣れたり釣れなくなったりして苦労しました。

小澤：うちからも「釣れません」と連絡したりしましたよね(笑)。

MV合澤：本当に、あそこは最後まで調整しましたね。

●"集団"としての結束感とアゼル村

――複数のメンバーでリンクアタックできるようになったことも、『プレイド』からの大きな変化でしたね。

MV齋藤：これは小澤さんからの要望というか、提案でしたね。

三神：『アーク』では、ヒロインを選択するという概念がなかったことも含めて、特定のキャラクターを選んで、という考え方は合っていないんです。

小澤：『アーク』では、"集団"ということが大切なテーマなんですね。彼らはひとつの島、閉鎖された空間に暮らす仲間同士なので、危機にはパーティメンバーみんなで対処する……近くにいたら「俺も、俺も」となるほうが、パーティとして戦っている感じがすると考えました。

――『アーク』のバトルには、艦上戦闘(P222※4)も導入されましたよね。

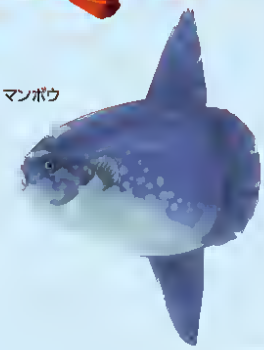
小澤：はい。『プレイド』にない感覚の戦闘を楽しんでいただきたくて、メディア・ビジョンのみなさんと相談しながら作りました。島が舞台だったので、「それ以外の場所でシチュエーションバトルをやるなら、海でしょう！」と。『プレイド』のときにも艦上で戦うマップはありましたが、『アーク』では船対船で戦うものができないかと考えて、海賊船バトルを思いつきました。これなら巨大な

※3　生活を感じさせてくれる要素
『シャイニング・アーク』では、『シャイニング・ハーツ』で好評だった、収穫、釣り、パン作りといった要素が導入された。『ハーツ』で使用されていたものだけでなく、新しいイラストも追加されている。ここではそのいくつかを紹介しておこう。

パンドラゴラ

豊穣のペジロール

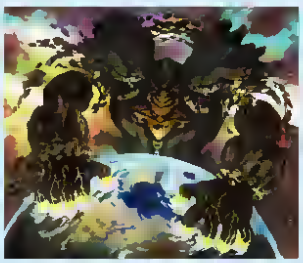
フルーツクマノミ



マンボウ

※4　艦上戦闘
ブルーノア号に乗って、敵の海賊船や異形と戦う。大砲による攻撃の重要性が大きい、船に設置されたフォースウェポンが使えるなど、フィールドバトルとはやや毛色の違う戦闘となっている。海賊船や海賊旗、大砲などのデザインはメディア・ビジョンが担当している。

※5　終末の巨人第一形態
パニスたち異世界人の母星を、両方の掌で押さえつけているかのような終末の巨人のイラストに驚かされたプレイヤーも多いはず。こちらはメディア・ビジョンのデザイナーによるイラストが、そのまま使用されている。



異形と戦うおもしろさも盛り込めると。

――『ブレイド』編でも話題に出ましたが、『アーク』で人数を絞り込んだ狙いを聞かせてください。

小澤：メンバー数については、多いのも少ないのも一長一短あると思うんです。『ブレイド』では、あれだけの人数の中から選んで自分の好きなパーティを組める、というところを楽しんでもらいたくて、その狙いは実現したと思います。ただ、その一方で「多すぎて、どのキャラクターを選んだらいいかわからない」という意見もたくさんいただきました。そこで『アーク』では、かなり人数を絞り込んでみようと考えました。

――人数こそ少ないですが、みんな魅力的な仲間キャラクターでしたね。

小澤：人数を絞るというのは、覚悟と責任が必要ですね。ひとりひとりのキャラクターが、プレイヤーに深く愛されなければならないわけですから。

――一方で、村にはNPCキャラクターがかなり多く登場しました。

小澤：これは私がかなり強く希望した部分です。単にきれいな風景を見てもらうだけではなく、しっかり歩き回ることができて、たくさんの村人たちと話せるようにすることで、プレイヤーが自分の村だと認識できるようにしたかったんです。そして、"自分の村が襲われている"という実感を持ってもらいたかった。

――単なる施設の店員としてのNPCでなく、それぞれしっかりと個性のあるキャラクターばかりでしたね。

小澤：そうした人たちと話して、いろいろなイベントを発生させることで、「彼ら、彼女らを守りたい」と思ってもらえるようにしたいと考えました。

――島には、アゼル村以外に村や町はないのですか？

小澤：はい。ですからアゼル村は"来るもの拒まず"のポリシーなんですね。そうでないと、"血"の意味で村を存続させていくことができない。その代わりに"村に害を為すものは、一丸となって排除する"という意識が強いわけです。

――ところで、ロラン、メリー、カールの親はいったい誰なんでしょう？

小澤：ゲーム中には出てきませんが、彼らにはそれぞれちゃんと親がいます（笑）。実際は描いていない村人たちがほかにもいると考えてください。

――アゼル村のモチーフとなった都市はあるのですか。

MV伊藤：現実の世界でいえば、地中海沿岸の風土をイメージしています。はじめは、もっと南国風なものを考えてみたのですが、Tonyさんのイラストとより合うほうを選びました。

小澤：もっと漁村みたいな実のときもありましたよね。

●パニスというヒロインと終末の巨人

――『アーク』のヒロインであるパニスについて聞かせてください。これまでの作品に比べると、ヒロインがやや幼い印象を受けました。

小澤：澤田が我々スタッフに提示したキーワードには、天使のほかに"無邪気"というものがあったんです。そこで"天使という無邪気な存在に振り回されるみんな"というお話を作ろう、そしてどういう存在がそれにふさわしいかと考えたときに、やはり子どもだろうと思いました。

――さきほどお話しいただいたリンクアタックは、パーティメンバー全員で攻撃できて爽快でした。一方、パニスは戦闘で終盤まで思いどおりに操作できません。固定メンバーであるヒロインを自由に操作できないというのは、衝撃でした（笑）。

小澤：そうですね。これはかなりチャレンジングなことでした。じつはもっとも強力な能力を持ったキャラクターなのですけどね（笑）。

――なかなか思ったように行動してくれなくて、もどかしく感じたプレイヤーもいたのではないでしょうか。

小澤：アンケートの反応などを見ても、きれいに意見が二分していますね。パニスの行動がおもしろいとか、たまに役立ってくれるのがありがたいという声もあれば、パニスがメンバーとして計算できない、思いどおりにならなくて歯がゆいという意見もあります。

――その思いどおりにならないというのは、さきほどおっしゃった"みんなを振り回す存在"ということを意識しているわけですね。

小澤：そのとおりです。パニスについては戦闘メンバーというよりも、予測がつかない存在としてその行動を楽しんでもらう、という狙いがあったのです。

――個人的にですが、"4人の出撃枠のひとつを必ず占有する人"ではなく、"出撃枠は3人で、つねにひとりおまけがついている"と考えるようにしたら、パニスをボーナスキャラクターと感じられるようになりました（笑）。話は変わりますが、"終末の巨人"という存在も特異なものでした。これはどなたの発案なのですか。

小澤：これは私が考えた部分です。このあたりの設定に関しては、澤田はほぼノータッチです。

――ある意味"究極のラスボス"といった存在ですよね。

小澤：以前から私がやってみたかったことのひとつで、"災害"とか"概念"……そうしたものと戦えないかなと考えていたんですよ。

――と、言いますと？

小澤：我々のリアルな世界では、魔王と戦うなんてことはありませんよね。『シャイニング』はファンタジーの世界なので、竜とかいろいろ出てきますが、もっとプレイヤーが存在を実感できるもの……自然の脅威や災害のようなものに、ゲームの中で立ち向かえないものかと考えた結果です。

――なるほど。それであの最後のフリ

ードとパニスの歩みになるわけですね？

小澤：はい、そうです。

――ところで、終末の巨人第一形態のあのポーズ(※5)は、実際どんな災いをもたらしているのですか？

小澤：あれは、最終勧告として世界に圧力をかけているイメージです。「このままだと取り返しがつかなくなるよ？」というメッセージですね。

●エンディアスの謎とこれからの『シャイニング』

――フリードの出自とエンディアスの過去について、本編ではなくEX章で語ることにしたのはなぜですか。

小澤：本来は最終章までに語るべきなのですが、あれこれと欲張って詰め込むと、いちばん描きたいことがぼやけてしまうと考えました。ですから、本編のほうではヒロインであるパニスを描き切ることに重きを置きました。

――主人公の話は後日譚で、ということですね。

小澤：ぼかしたままにしておくという選択もありかと思いますが、きちんと語ることで、最後までプレイしてくれた人に満足感を持ってもらいたかったんです。

――『アーク』という作品は、ひとつの完結したストーリーでありながら、これまでのシリーズであいまいだった部分の、ネタバレ的なお話も多かったように感じます。そのあたり、澤田さんはどのように感じていますか。

澤田：確かに『アーク』であきらかになったことも多いですね。が、謎も増えてしまったかもしれませんが(笑)。

――時代設定でいうと、『アーク』は『ブレイド』のあとということになりますよね。

小澤：どうでしょうか(笑)。個人的には、そのあたりはあいまいなままにしておくほうがいいと思っています。

澤田：最近は、時間的整合性や細かい設定については、あまり定めないようにしているんです。あまりガチガチに決めてしまうと、整合性を取ること自体が制約として働いて、自由にお話を広げることができなくなっちゃいますからね。

――なるほど、それでもなお、古くからのファンのなかには、ここで一度時系列や謎をまとめたお話を聞きたい人もいるのでは。

澤田：うーん、どうでしょうね。『シャイニング』シリーズというのは、ゲームがあってアニメがあって、さらに小説という表現媒体もあって、それぞれに作者や表現法が違うなかで厳密にはつじつまが合っていない部分もあります。それを無理にまとめる必要はないと考えています。設定マニアな人にとっては、スッキリしないかもしれませんが、個々にパラレルな世界だと認識するのが早いかと。

――わかりました。それでは、今後の『シャイニング』シリーズの展開についてお聞かせください。

澤田：Tonyさんのキャラクターデザインの『シャイニング』も、来年で10年という節目を迎えるので、ここでもう一度新たな気分で再スタートを切りたいですね。

――構想されている企画はあるのですか？

澤田：まあ、なかなか現時点ではお話ししづらい部分もあるのですが、大きくはふたつの可能性でシリーズの今後を考えています。

――ふたつの可能性とは？

澤田：まずは、これまでの夢幻大陸エンディアスを舞台とするシリーズの流れを組むものですね。せっかく培ってきた多数のキャラクターと世界を、さらに生かせるような方向を考えています。

――『ブレイド』に登場しなかった過去作のキャラクターがまだまだいます。

澤田：そうですね。彼らにも再び活躍の機会を与えたいですね。個人的には、リーペリア地方のその後を描いたらおもしろそうかなと思います。

――ぜひ実現してください。もうひとつの可能性とは、どのようなものですか。

澤田：まったく新しい『シャイニング』を考える時期にきたかと思っています。開発スタッフも10年前とは一新されていますから、皆の力を借りて、従来の『シャイニング』にとらわれないものをやれたらおもしろいでしょうね。

――小澤さんと三神さんはいかがですか？

小澤：そうですね。『ブレイド』と『アーク』の開発に携わって、かなり充実した期間を過ごしました。とくに『アーク』では澤田からいろいろと任せてもらいましたので、自由にやりたいことを表現できたと思います。今後も、さらに楽しい『シャイニング』を作りたいです。

三神：いまスタッフ全員でアイデアを練っていろいろと構想中です。家庭用ゲーム機のタイトルだけでなく、さまざまなプラットフォームで『シャイニング』シリーズを楽しんでもらえるように考えていますので、今後も応援していただけるとうれしいです。

澤田：みなさんがビックリするような、新しい『シャイニング』が登場するかもしれませんので、どうぞご期待ください。

――それは楽しみですね。みなさん長時間にわたるインタビューありがとうございました。

2013年5月
セガ本社にて

Interviewee

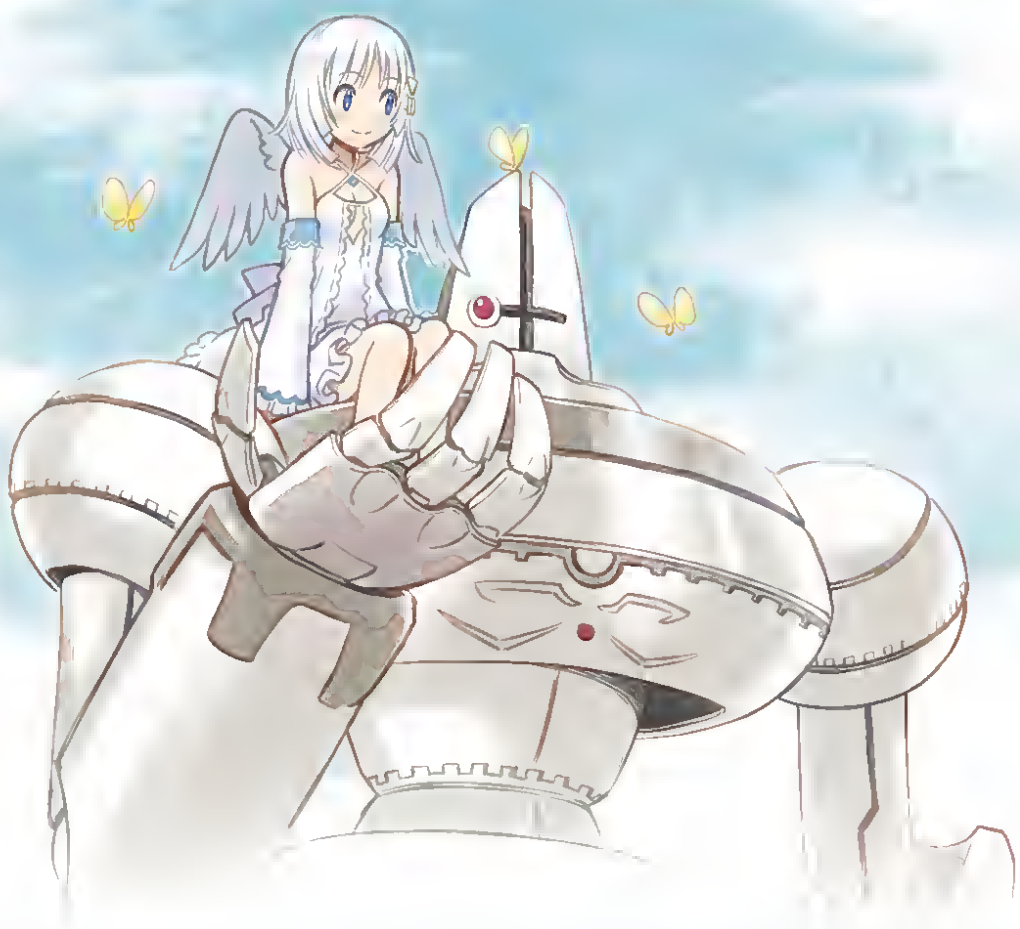
小林正弥
Masaya Kobayashi
メディア・ビジョン株式会社
開発部 ディレクター
『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』の開発元であるメディア・ビジョン側のディレクションを担当。

伊藤志彦
Yukihiko Ito
メディア・ビジョン株式会社
開発部 アシスタントディレクター
『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』では、美術設定などグラフィック関係の監修を担当。

斎藤真輝
Masaki Saito
メディア・ビジョン株式会社
開発部 プランナー
『シャイニング・ブレイド』および『シャイニング・アーク』では、主にバトル関係のシステム開発・監修を担当。

合澤佳展
Yoshinobu Aizawa
メディア・ビジョン株式会社
開発部 プランナー
『シャイニング・アーク』から参加。主にアゼル村関係のシステム開発・監修を担当。

Shing Blade & Ar



ルド設定資料集

副編集人　坂
編集長　林 克彦
副編集長　藤野 豊
業務部　森村 利佐
印刷所　大日本印刷
発行所　株式会社エンターブレイン
〒1　4　1　東京都　田区三番町6
電話　0 7　060 55　（代表）
発売元　株式会社KADOKAWA
〒1　8177　東京都　代田区富士見2 1

STAFF

編集　景谷 慶太
執筆　有限会社マイルズ　プラス
デザイン　石川 明子
デザイン協力　早房 君枝

協力　株式会社セカ
メディア　ビジョン株式会社

●本
複製

●